ERIC de Noorman

door
HANS G. KRESSE.



De Ondergang van Atlantis

De Avonturen van
ERIC DE NOORMAN

De tekenaar van het boeiend verhaal « ERIC DE NOORMAN » is Hans G. Kresse, een der meest talentvolle medewerkers van de Marten Toonder Studio's.

HANS- G. KRESSE

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

De Ondergang van Atlantis

Uitgeverii:
HET LAATSTE NIEUWS — Em Jacqmainlaan. 105 - 107, Brussel

Korte inhoud van vorige verhalen :

DE REIS NAAR ATLANTIS — *Eric, de zoon van Wogram, Koning der Noormannen, is uitgevaren om een bruid te zoeken. Een orkaan drijft hem uit koers en hij belandt in het geheimzinnige rijk van Atlantis. Na vele avonturen en gevechten met vreemde wezens, komt hij in contact met de bevolking, die hem niet gunstig gezind is. Hij laat zich in met de Egyptenaar Kirasso, die Winonah, de bewaakster van de Steen, heeft ontvoerd. Eric bevrijdt Winonah.*

DE ONTVOERING VAN WINONAH — *Na vele avonturen en gevechten met monsters, komen Eric en Winonah in aanraking met de dwergen. Medegevoerd naar de stad, wordt Eric aldaar ter dood veroordeeld, maar vrijgesteld na een roerend pleidooi van Winonah, die hem eindelijk haar liefde bekent. Winonah verklaart Eric het geheim van de Steen van Atlantis. Op zoek naar de Steen komen beiden in aanraking met de wrede luipaardmannen.*

DE STRIJD TEGEN KIRASSO — *Eric en Winonah vluchten. Terug ontvoerd dwingt de hogepriester Winonah hem de weg te tonen om de Steen van Atlantis te bemachtigen. Winonah wordt echter door Eric bevrijd. Vergezeld van de dwerg Pum-Pum, vluchten beiden, de Steen medenemend. Eric en Winonah worden opnieuw op listige wijze overmeesterd, doch Pum-Pum kan hen uit een benarde toestand redden.*

DE WRAAK VAN DE EGYTENAAR — *Na de mislukte strijd met de luipaardmannen trekken Eric, Winonah en Pum-Pum zich in net binnenland terug. Eric, in luipaardman verkleed, wordt gevangen genomen door Kirasso Door een list weet hij te ontsnappen. Winonah wordt gevangen genomen door een generaal der luipaardmannen. Eric weet hem te ontwapenen en vergezeld van Pum-Pum ontvlucht hij met Winonah. Aan de grens treden zij in het huwelijk.*

DE SULTAN VAN AKAHM — *Eric Winonah en Pum-Pum reizen terug naar Noorwegen. Hun schip wordt aangevallen door zeerovers, die hen naar hun land meevoeren, waar Eric en Winonah op de slavenmarkt verkocht worden. Pum-Pum ontvlucht. Eric in een kerker geworpen, sluit er vriendschap met Dzogolo, de neger Beiden ontvluchten met de hulp van Pum-Pum. Het drietal gaat op zoek naar Winonah, die in de harem van de Sultan opgesloten is. Eric sluit een accoord met de woestijnmannen en slaagt er in Winonah te bevrijden.*

HET WATER DES LEVENS — *Twee mannen van de heerseres Dzilah ontvoeren Eric. Alle drie worden gevangen genomen door de « harige mannen ». Eric weet te ontvluchten, hij valt in de handen der soldaten van Dzilah. Deze zorgt er voor dat Winonah, Dzogolo en Pum-Pum, Eric terugvinden. Zij geeft Eric opdracht het water des levens te bemachtigen. Eric trekt er alleen op uit en beleeft de meest dramatische avonturen en wordt door de toverkracht van de bewaker van het levenswater, van zijn verstand beroofd. Winonah en Pum-Pum redden hem.*

HET STENEN AFGODSBEELD — *Dzilah weet Eric te verleiden en in haar netten te vangen. Zij tovert Winonah om tot een oude vrouw. Pum-Pum, de dwerg, is echter op zijn hoede en weet Winonah te bevrijden. Eric komt tot het bewustzijn en neemt Dzilah gevangen.*







In het zachte maanlicht wandelen Eric en Winonah. Ze bespreken hun toekomstplannen. Na de laatste avonturen wil Eric nu wel eens terug naar zijn land om zijn vrouw aan zijn oude vader, Koning Wogram, voor te stellen, en zijn plichten als opvolger te aanvaarden. Tot zijn teleurstelling ontdekt hij dat Winonah andere plannen heeft. Zij, prinses en hogepriesteres van het Atlantisrijk, ziet een mogelijkheid om met de bijzondere krachten van de magiër nog éénmaal te trachten haar arm land van de onderdrukker te bevrijden. „Luister," zegt de Noorman. „Iedere keer dat wij trachtten naar Noorwegen te gaan, kwam er iets tussen. En nu, nu ons niets meer in de weg staat, ben jij het die onze plannen dwarsboomt. Zal ik dan nóóit mijn land terugzien?" Winonah geeft geen antwoord. Zij wil haar zin doorzetten. Deze prachtige gelegenheid wil zij niet voorbij laten gaan. „Goed," zegt zij vastberaden. „Jij wilt naar Noorwegen; ik wil terug naar Atlantis. Als je niet zoveel van me houdt om je plan nog even te laten varen, scheiden zich hier onze wegen! . . ." En met een droevig lachje wendt zij zich om en wandelt naar de burcht terug. Tegen deze toestand is Eric niet opgewassen. Met een hulpeloos gelaat kijkt hij zijn vrouw na. Wat moet hij doen?







Winonah verdwijnt in het maanlicht achter enkele struiken en Eric staat haar als een stoute jongen na te staren . . . Dan zet hij het op een lopen en vlak bij de burcht haalt hij Winonah in . . . „Best," zucht de Noorman. „Je zal je zin hebben . . . Maar beloof mij dan tenminste, dat, als wij heelhuids uit Atlantis vandaan komen, jij mij *mijn* zin óók eens geeft." „Dat is goed!" zegt Winonah, en nu glimlacht zij ondeugend. Haar toneelspel heeft toch geholpen!

De volgende morgen begeven zij zich naar de magiër, die met een geduldig gezicht zijn ganzeveer neerlegt en vraagt wat er van hun dienst is. Winonah neemt het woord. Zij legt hun plannen uit en bij het horen van hun voornemen fronst hij bedenkelijk de wenkbrauwen . . . Hij begeeft zich naar een houten tafel en bouwt daar tot verwondering van Winonah en Eric een soort piramide uit kleine, gepolijste stokjes, welke hij daarna met geel poeder bestrooit . . . Met een kleine lens brengt hij het poeder aan het branden en een dikke, zwarte rook stijgt omhoog. Kleine, groene vlammetjes kronkelen zacht sissend op, en al die tijd zit de tovenaar roerloos in de rook te staren . . .

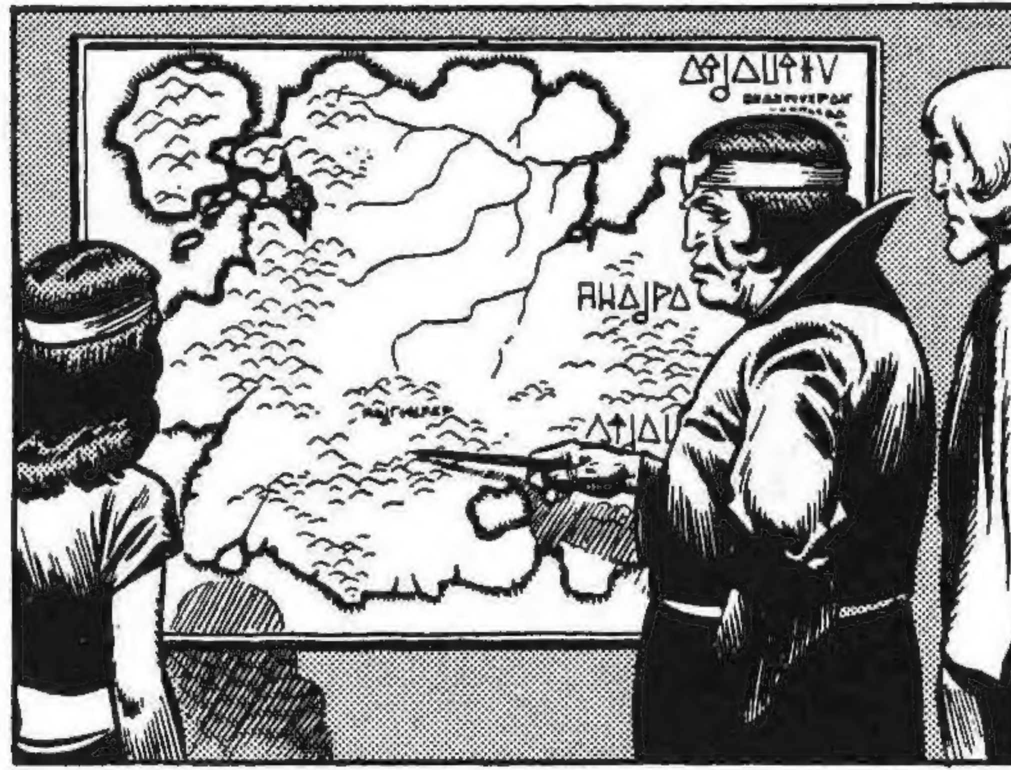






In de rookwolk, welke veroorzaakt wordt door het brandende poeder en de stokjes, ziet de magiër vele verontrustende tonelen en zijn ogen worden meermalen groot van ontzetting. Inmiddels staan Eric en Winonah toe te kijken en zij vragen zich in stilte af wat dit alles te beduiden heeft. Eensklaps keert de tovenaar zich naar hen toe en zegt: „Ik heb een blik in uw toekomst geslagen. Ik zag vele doden, veel leed en tonelen van strijd en vernietiging . . . Een uwer vrienden zal sterven . . . Gij komt in levensgevaar" – met een hoofdknik naar Eric. — „En een grote, zwartharige man, een vreemdeling, staat nog veel te wachten . . . Ik zou u beiden willen aanraden: ga niet naar dit rijk van Atlantis; maar ik weet, dat gij gaan zult, omdat het zo geschreven staat en de toekomst het mij vertelt. . ." Ademloos hebben Eric en Winonah toegeluisterd. Alleen de voorspelling dat een van hun vrienden sterven zal, maakt hen ongerust. Maar ach, de tovenaar kan het wel bij het verkeerde eind hebben . . .? „Ik dank u," zegt Winonah tot de tovenaar, „u hebt ons een grote dienst bewezen." De tovenaar kijkt haar met een nietszeggend gelaat aan, en Winonah vervolgt: „Zou u ons met uw toverkunst niet willen helpen in onze rechtvaardige strijd tegen de onderdrukker? Met uw geheimzinnige krachten zouden wij de Egyptenaar zonder moeite kunnen verdrijven uit mijn rijk. Toe, help ons, schenk ons iets van uw kennis . . ."







Na het verzoek van het meisje heerst er een ogenblik stilte in de kamer. De magiër wendt zich af en gaat peinzend zitten ... Ten lange leste spreekt hij: „Gij stelt mij daar een vraag, schone vrouw. Inderdaad heb ik veel aan u allen te danken, in het bijzonder aan de kleine dwerg. Ik wil u wel helpen, maar gij vraagt te veel. Reeds enkele malen heeft een vrouw mij bedrogen, en dit heeft mij voorzichtig gemaakt jegens alle vrouwen ..." Met een spottende blik neemt hij Winonah van terzijde op. „Ik geloof echter dat mijn wantrouwen in dit geval misplaatst is," laat hij er dan op volgen. „Goed, ik wil u helpen, in uw rechtvaardige strijd. Ik zal vijftig van mijn beste soldaten meegeven. Zij zullen u vergezellen naar Atlantis en met u strijden tegen de Egyptenaar. Ik zal u mondvoorraad meegeven, u van wapens voorzien, u reiskleding verschaffen en u enkele wenken geven voor uw tocht naar het rijk van Atlantis." De man gaat hen voor naar een grote kaart en wijst met een stok de weg aan die zij volgen moeten. „Wees echter voorzichtig," zegt hij. „Gij zult een gebied door moeten trekken, waar het wemelt van wilden, die geen vreemden binnen hun gebied dulden. Gij vraagt mij iets van mijn toverkrachten af te staan? Dit kan ik niet; want ge zoudt uzelf niet blijven onder de last van zoveel macht ... Maar ik wil u drie wensen toestaan als gij in levensgevaar verkeert. Driemaal zal ik uw wens verhoren. Daarna houdt mijn hulp aan u op. Bezin dus goed: *Drie wensen!* Doe ze slechts in uiterste noodzaak, want gij zult veel, zeer veel in gevaar verkeren ...





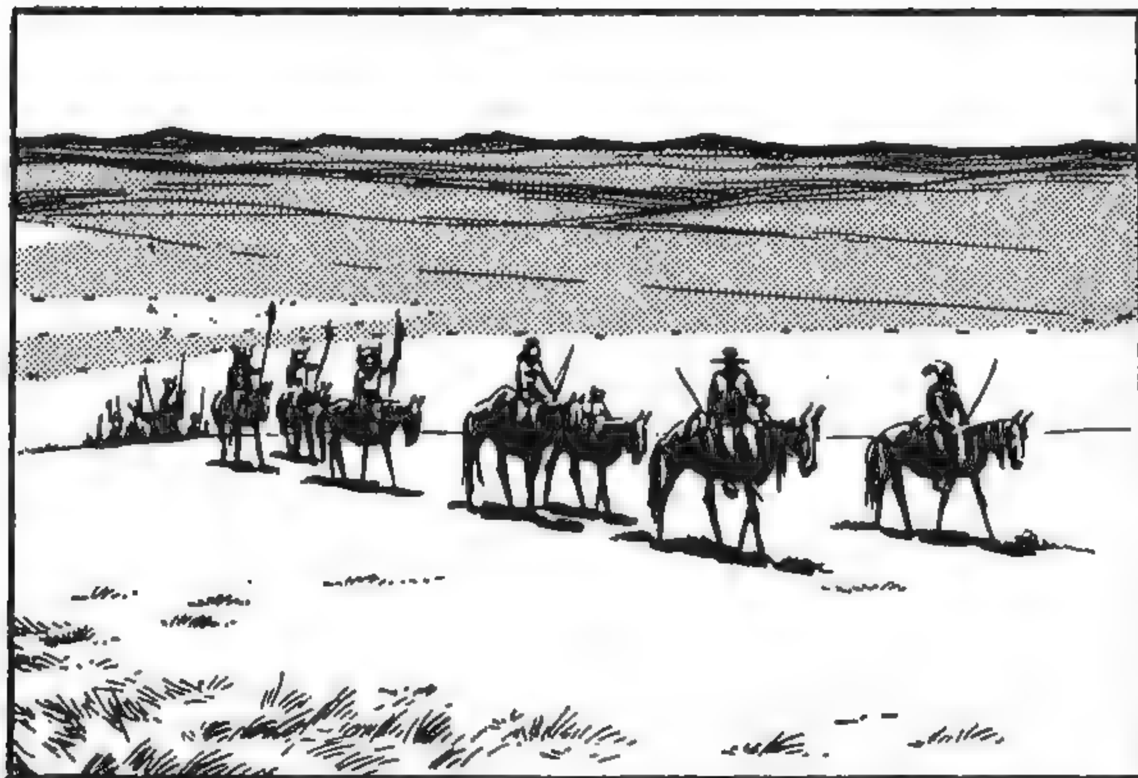


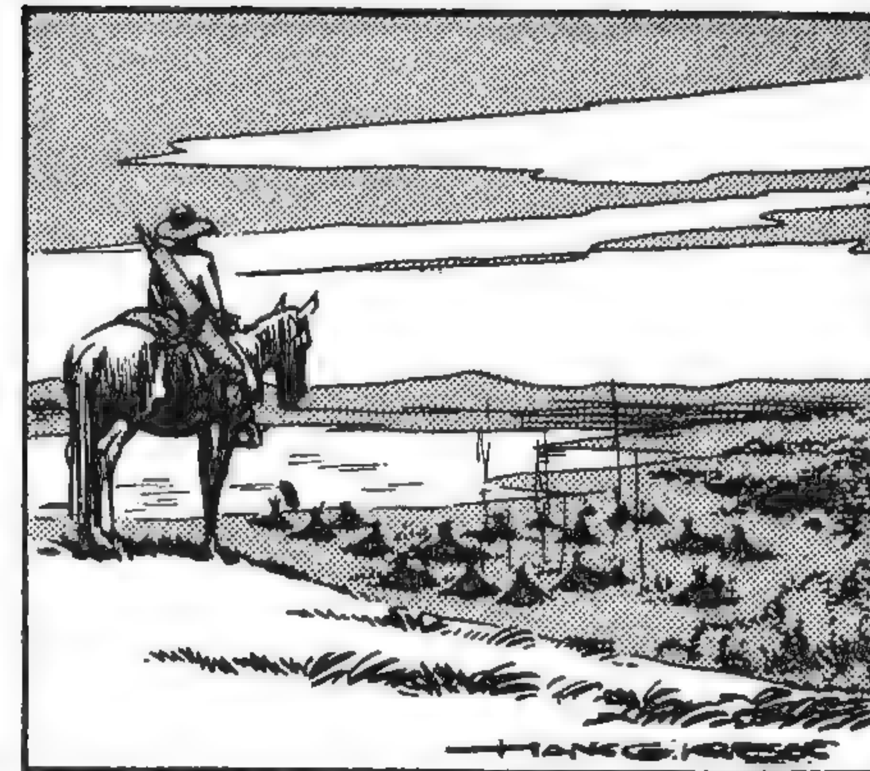
Nu Winonah en Eric verzekerd zijn van de hulp van de tovenaar maken zij voorbereidselen tot hun vertrek. Met Dzogolo, Winonah en Pum-Pum maakt Eric alles in gereedheid voor een spoedig vertrek.

Als de dag van de grote reis aangebroken is, begeven de vrienden zich naar de binnenplaats van de burcht, waar zij opgewacht worden door de magiër met vijftig soldaten, die reeds van instructies voorzien zijn. Eric onderhoudt zich enkele ogenblikken met de mannen en nu begeven zij zich buiten de burcht waar de paarden wachten.

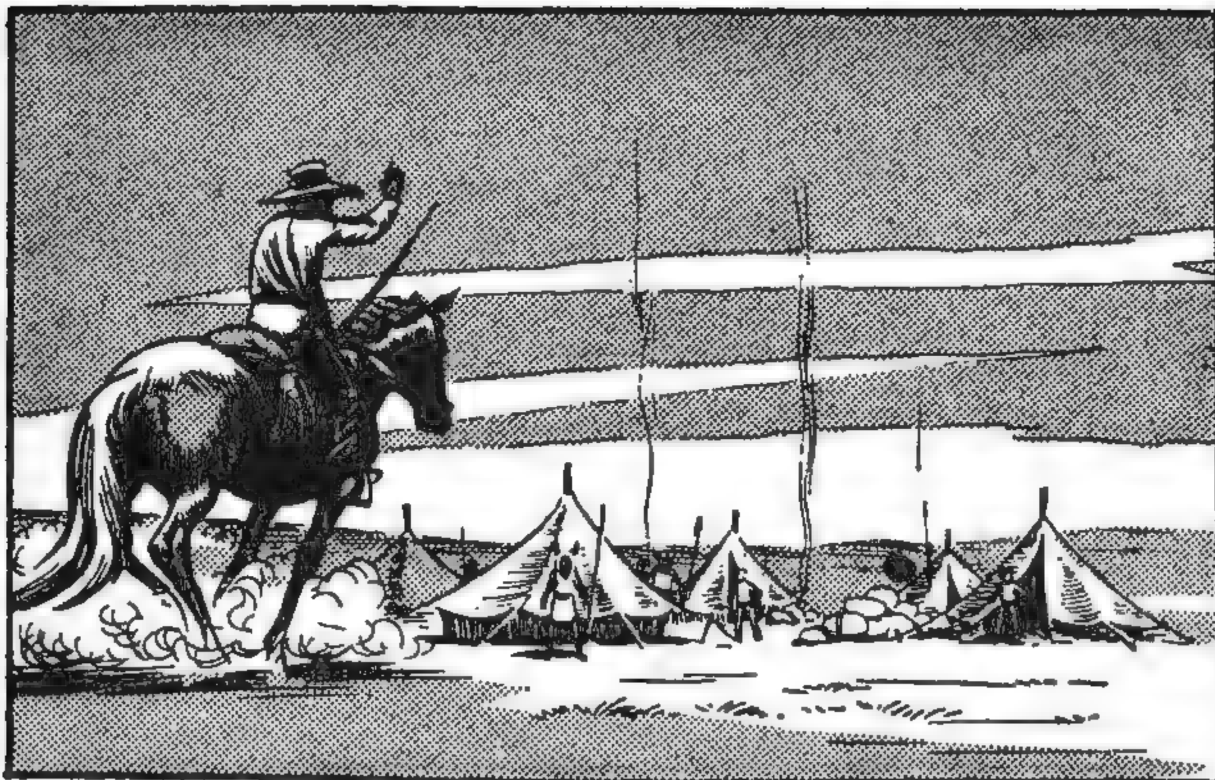
Eric stijgt op en de kolonne volgt zijn voorbeeld. Enkele ogenblikken laat de Noorman zijn blikken gaan over de troep, waarmee hij wil trachten de Egyptenaar te verdrijven. Hij hoeft zich niets voor te spiegelen: ondanks zijn keurtroep zal het een ongelijke strijd worden, waarvan de uitslag nog geheel niet zeker is . . .

Zwijgend heft Eric de hand op, ten teken dat de kolonne zich in beweging moet zetten en dan is de grote reis naar Atlantis begonnen . . .





Dag na dag trekt de troep door de woestijn. Ze houden slechts korte rustpozen, om de paarden tijd te gunnen hun krachten te verzamelen. Het is Erics plan zo snel mogelijk de woestijn door te trekken, daar hij weet dat een lang verblijf hun noodlottig kan worden. De paarden krijgen gebrek aan water; hier en daar vertoont zich een schrale plantengroei. Nog enkele dagen vervolgt de troep de tocht door de steppe; dan steekt Eric nabij een kleine poel zijn arm in de hoogte. De aanvoerder van de troep soldaten treedt naar voren en Eric zegt: „Hier zullen wij enkele dagen blijven om de paarden een welverdiende rust te geven. Sla een kamp op, dan zal ik intussen de omgeving verkennen. Volgens de tovenaar moeten wij ons thans dicht bij het gebied der wilden bevinden. Na Dzogolo het bevel over de troep gegeven te hebben, wendt Eric zijn paard en rijdt naar het oosten. Hij is reeds enkele mijlen van het kamp verwijderd, als hij zijn paard met een ruk inhoudt. Vóór hem, aan de oever van een meer ligt een groot kamp. Wilden! . . . Enkele ogenblikken heeft Eric slechts nodig om de toestand te overzien. Dan wendt hij zijn paard, en stormt de heuvel af om zijn mannen te waarschuwen.







Zijn paard tot steeds grotere snelheid aanzettend, stormt Eric over de vlakte . . . Reeds kringelen dunne rookspiraaltjes van de kampvuurtjes naar de avondhemel . . . Als hij het kamp dicht genaderd is, begint de Noorman te schreeuwen en de krijgers treden verontrust op hem toe . . . Hijgend laat Eric zich van zijn paard glijden. „Doof de vuren," gebiedt hij. Kort deelt hij zijn mannen zijn bevindingen mee. Dan geeft hij snel zijn bevelen: de paarden moeten gezadeld blijven. Het kamp moet weer afgebroken worden. Nu zoekt Eric enkele krijgers uit en wenkt Winonah. Vervolgens wenkt hij Dzogolo en de commandant van de troep: „Wij zullen het kamp van de wilden eens van dichterbij bekijken," zegt hij. „Wees gereed, om, als wij terugkomen, onmiddellijk op te breken. Ik draag het commando van de troep aan u beiden over." Na een korte groet, verdwijnen Eric en zijn kleine troepje in de duistere avond. Met grote angstogen kijkt Pum-Pum hen na . . . Er is nauwelijks een half uur verstreken, sinds het vertrek van Eric en zijn mannen, of twee gebruinde ruiters verschijnen over de heuvelrug . . . Met een scherpe kreet wijst een van hen naar het in het duister liggende kamp van de Noorman . . . Geruisloos verdwijnen zij weer achter de heuvel en galopperen terug naar hun kamp, om hun stamgenoten op te roepen . . .







Inmiddels zoeken Eric, Winonah en de vijf soldaten hun weg langs struiken en boomgroepjes. Geen woord wordt gewisseld, geen takje kraakt. In de bescherming der duisternis glijden zij als schaduwen voort. Gedurende enkele uren worstelen zij voort, en dan krijgen zij de eerste tenten der wilden in het oog. Verborgen onder de laag neerhangende takken van een klein boompje wachten zij ruim een half uur, maar niets verstoort de stilte ... Op hun buik verder schuivend naderen zij meer en meer, tot zij het kamp kunnen overzien ... Een vreemde stilte hangt daar, 't kamp lijkt verlaten ... Nee, nu en dan verschijnt een enkele wachtpost tussen de tenten ... en dan horen zij ook het geluid van een kinderstem ... Verbaasd kijken Eric en zijn makkers elkaar aan. De stilte in het dorp verontrust hen, geeft hun een onbehagelijk gevoel ... Het is niet in orde ... Eric wil iets tegen Winonah zeggen, maar als hij haar richting uitkijkt stokt zijn adem hem in de keel ... Haar profiel is omlijst door een rode gloed van een brand aan de oostelijke hemel. Ook de krijgers hebben het nu bemerkt en met kloppend hart slaan zij de onheilspellende vuurgloed gade. „Kijk," fluistert Eric eensklaps schor ... en allen zien de lange rij bereden wilden scherp afgetekend tegen de rode hemel, naar hun kamp terugkeren ... een aantal paarden voor zich uit drijvende ...



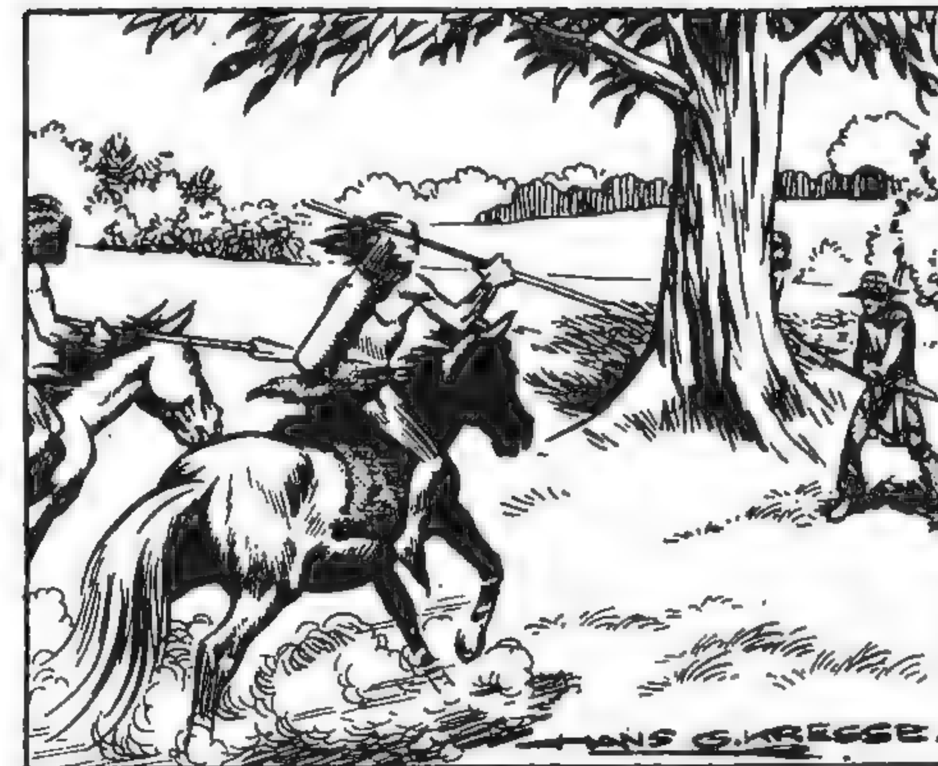




Snel, maar voorzichtig, trekken Eric en zijn mannen zich terug. De grond wordt te heet onder hun voeten, nu de wilden weer in het kamp zijn. Een gevoel van verschrikking heeft hen bevangen; de rode gloed, nog steeds zichtbaar en de triomfkreten der wilden spreken een te duidelijke taal. Haastig leggen zij de terugweg af. De vuurgloed wordt langzamerhand minder, maar in de plaats daarvan stijgt een dikke, roetzwarte rook ten hemel. In wat eens hun kamp was, heerst een beklemmende stilte. In het halfduister struikelen zij over gevallen lichamen van vriend en vijand. Een kreet brengt Eric naderbij. Een der krijgers vindt zijn commandant temidden der lichamen van zijn mannen en nu ziet Eric ook Dzogolo ... De reusachtige neger ligt, met vele pijlen doorboord, ter aarde en een wilde ligt over hem uitgestrekt. Somber staart Eric voor zich uit. De tovenaar sprak de waarheid ... „een van zijn vrienden zou sterven ..."
Plotseling staat Winonah naast hem en haar zachte stem zegt: „Waar is Pum-Pum?" Zij doorzoeken het slagveld, maar van Pum-Pum geen spoor ... Gevolgd door Winonah doorzoekt Eric grondig het omliggende terrein ... Eensklaps deinst hij, op alles voorbereid, terug. Het ritselt in de struiken. Maar dan, met een gevoel van opluchting, ziet Eric het kopje van de dwerg tussen de bladeren uitkijken. Met een gerustgesteld kreetje werkt Pum-Pum zich onder de struik uit. „Mij veel bang," zegt hij „mij weglopen, niet zien, kleine man ..."







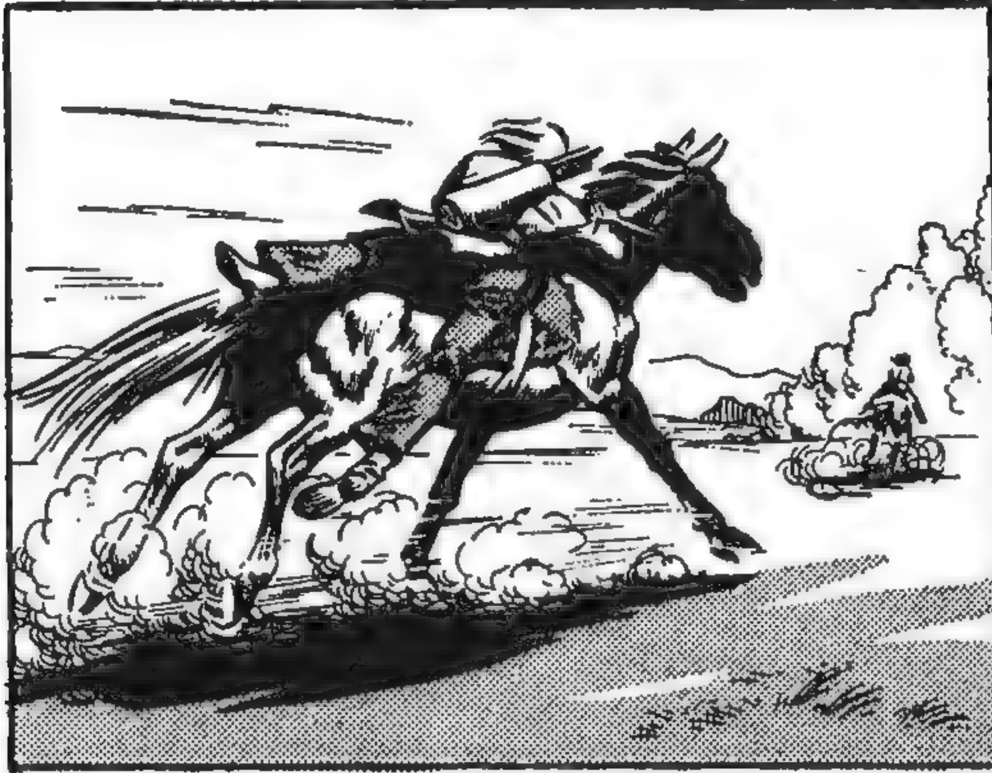
De doden worden begraven en dan verzamelt Eric zijn metgezellen om zich heen. Er is veel kans, dat de wilden terugkomen, dus moeten zij zo spoedig mogelijk van deze plaats vandaan. Om gevaar voor ontdekking tot een minimum te beperken, spreekt Eric met de krijgers af, dat zij gescheiden verder zullen trekken, zolang zij in het gebied der wilden zijn. Op een punt nabij de bergen zullen zij elkaar weer ontmoeten. Na een laatste blik op het slagveld, richten Eric, Pum-Pum en Winonah hun schreden westwaarts. De anderen zijn reeds lang uit het gezicht verdwenen. Zij zijn gedwongen open grasland door te trekken, waar zij een fataal spoor achterlaten... Twee op jacht zijnde wilden doorkruisen het grasland, als een van hen plotseling afstijgt en de grond begint te onderzoeken... Zwak zijn de sporen van Eric en zijn klein gezelschap zichtbaar. Als bloedhonden volgen de wilden het spoor van Eric en de zijnen...
Eric, Winonah en Pum-Pum zijn inmiddels een aardig stuk opgeschoten. Eensklaps trekt een zwak gerucht Erics aandacht. Tussen de stammen van een bosje ziet Eric de schaduw van een ruiter, die omzichtig tracht te naderen en ogenblikkelijk alarmeert hij zijn metgezellen. Hij beduidt Winonah en Pum-Pum achter een boom te gaan staan, en wacht af wat er gaat gebeuren...
De wilden, ziende dat zij ontdekt zijn, stormen nu op onze Noorman toe. Zij heffen hun speren en maken zich, onder het uitstoten van een overwinningsgehuil, gereed voor de dodelijke worp...







Eric ziet de wilden met woeste vaart op zich toestormen . . . Als hij tussen de paarden geraakt, is hij verloren, daarom zorgt hij ervoor, beide ruiters aan één zijde te houden . . . Daardoor bemoeilijkt hij tevens de worp van de buitenste. Met dof gedreun galopperen de paarden op de Noorman toe . . . Bliksemsnel gooit Eric zich terzijde, en gelijktijdig vliegt de zware speer over zijn hoofd om trillend in de grond te blijven steken. Luid gillend stormen de ruiters hun prooi voorbij en op hetzelfde ogenblik richt Eric zich op en legt snel als de weerlicht een pijl op de boogpees. Met een scherp „twong" vliegt de pijl het doel achterna . . . en met een luide kreet stort een der wilden achterover van zijn paard. De tweede wilde is echter reeds te ver voor een goed schot. Maar Eric is niet tevreden zolang de tweede wilde niet onschadelijk gemaakt is. Hij moet verhinderen dat deze kerel zijn stam gaat waarschuwen, daar hun anders eenzelfde lot als de arme Dzogolo beschoren zal zijn . . .

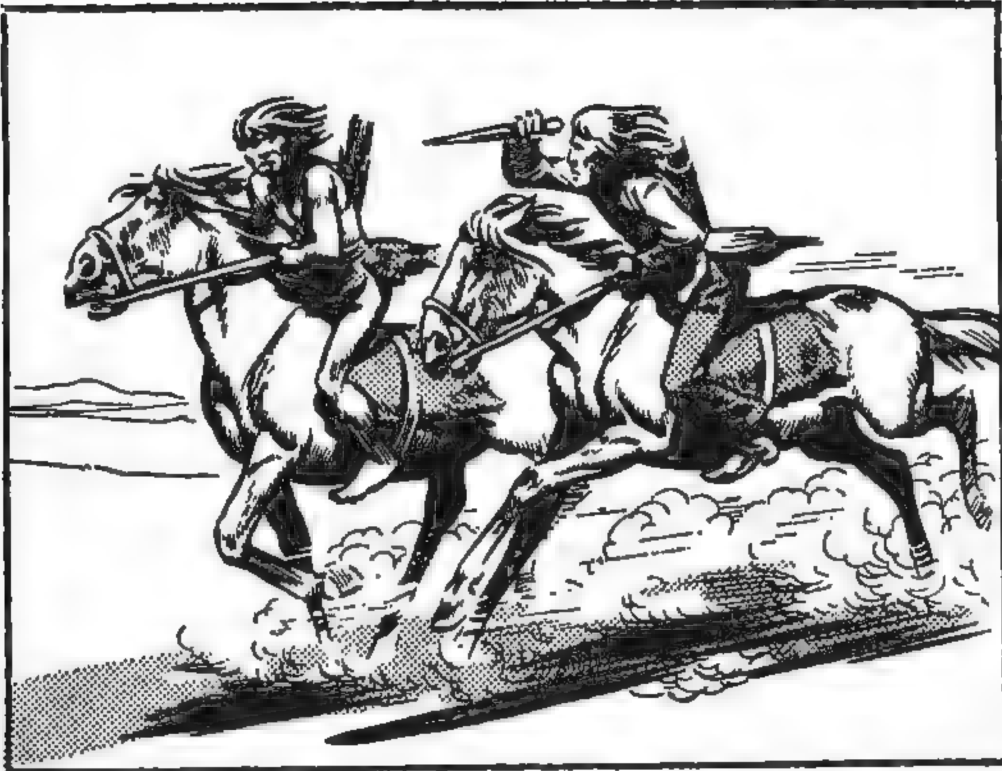




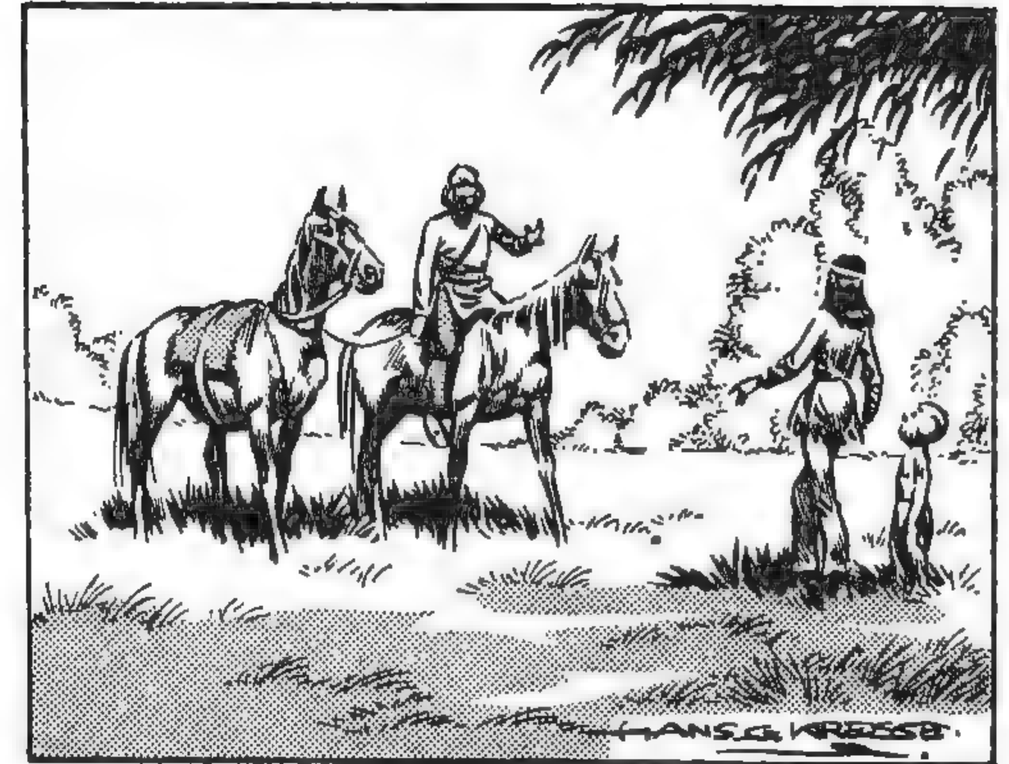


Zonder zich te bedenken rent Eric naar het onbereden paard van de gedode wilde dat hinnikend in draf overgegaan is. Bij het zien van de grote man, die nu met snelle sprongen op hem toesnelt, wil het paard vluchten, maar op het ogenblik dat het in galop over wil gaan, springt Eric op diens rug. Dodelijk verschrikt begint het dier te rennen en gedurende enige ogenblikken hangt Eric tussen hemel en aarde. Verbeten klemt hij zich aan de manen van het dier vast en langzaam, heel langzaam werkt hij zich op de rug . . .
Inmiddels is de wilde in woeste vaart op weg naar zijn dorp. Zo hij zijn stamgenoten kan waarschuwen, is het spel voor Eric verloren . . .

Wild zet Eric zijn paard tot steeds groter spoed aan en centimeter voor centimeter wint hij op zijn vijand. In een grote stofwolk rennen de paarden met gestrekte hals naast elkaar voort, maar Eric slaagt er niet in, binnen armlengte van zijn tegenstander te komen en nu begint de andere weer langzaam op hem te winnen. Erics paard hijgt van inspanning en met lede ogen ziet Eric de afstand snel groter worden. Reeds ziet onze held de rook van het kamp der wilden opstijgen aan de horizon. Voor de laatste maal doet Eric een poging om zijn paard tot grotere spoed aan te zetten . . .







Hijgend en briesend jakkeren de paarden voort. Daar het leven van Winonah, Pum-Pum en hemzelf ermee gemoeid is, schroomt Eric niet een wanhoopsmiddel te baat te nemen. Hij rukt zijn mes uit de schede en prikt zijn rijdier hiermede in de schoft . . . Het dier hinnikt en hernieuwd zijn pogingen en langzaam wordt de afstand kleiner . . . Nu schijnt ook het paard van zijn tegenstander vermoeid te geraken. De twee vermoeide paarden jakkeren voort en tergend langzaam wint Eric terrein . . . Zijn vijand is binnen armafstand. Eric heft zijn dolk en steekt toe. Met een kreet laat de wilde de teugels los en glijdt ruggelings van zijn paard, dat, bevrijd van zijn last, met grote snelheid voortrent. Eric buigt zich voorover en voordat het andere paard kan ontsnappen grijpt hij het bij de teugel. In een grote boog, met losse teugel, rijdt Eric, het buitgemaakte paard meevoerend, naar de plek terug waar hij zijn metgezellen heeft achtergelaten. Met hoogrode kleur treedt Winonah hem tegemoet: „Gelukkig," zegt zij. „Ik kon op die afstand niet zien wie van de twee van zijn paard tuimelde."







„Het was op ’t nippertje,” zegt Eric lachend. Hij stijgt af en gedurende enkele uren laat hij de paarden de tijd wat op adem te komen. Dan stijgt Winonah op het buitgemaakte paard. Eric neemt Pum-Pum voor zich in het zadel, en in gestrekte draf gaat het nu westwaarts, naar de plaats van samenkomst, een pas tussen de bergen. Daar zij nu te paard zijn en de krijgers te voet verder moeten trekken, zullen zij er ongetwijfeld eerder zijn, zodat het niet noodzakelijk is veel haast te maken. Voor zover zij zien kunnen bevinden zij zich alleen op de onmetelijke vlakte . . . Van de krijgers bemerken zij geen spoor. Eenmaal zien zij een kudde antilopen wegspringen. Eric zendt de dieren enkele pijlen na, en een der antilopen valt, dodelijk getroffen, ter aarde. Dit gelukkige schot behoedt hen voor de honger, want twee dagen hebben zij bijna niets genuttigd. Daar zij geen kans zien vuur te maken, zijn de drie reizigers gedwongen het vlees rauw te verorberen. Hoewel het geen pretje is, begrijpen zij dat ze geen andere keus hebben en met tegenzin werken zij enkele stukken vlees naar binnen. Gesterkt hervatten zij de tocht en hun weg gaat door langzaam stijgend terrein. In de middag van de derde dag bereiken zij de uitlopers van de bergen en stapvoets zoeken zij hun weg naar de plaats, waar zij hun krijgers hopen te ontmoeten . . .







Het gebied is onbekend, maar volgens de aanwijzingen van de tovenaar moeten zij zich in het bergland bevinden, dat het rijk van Atlantis omsluit... Op een geschikte plek slaan zij hun kamp op en de dwerg maakt een klein vuur. Bij een onderzoekingstocht in de omgeving blijkt, dat de bergen wemelen van wilde berggeiten en de Noorman slaagt erin enkele te schieten. Zij hebben nu volop vlees en behoeven zich om hun voedsel geen zorgen meer te maken. Gedurende enkele dagen rusten de drie reizigers uit, maar dan meent Eric dat zij nu elk ogenblik de overigen kunnen verwachten en hij zegt: „Ik zal een uitkijkpost op een bergtop inrichten om rooksignalen te geven. Dat zal de krijgers helpen bij het zoeken naar de bergpas. De dwerg schrikt, en kijkt met eerbied naar de steile rotswanden. Langzaam, voetje voor voetje, begint de Noorman de moeilijke en niet van gevaar ontblote klim naar de top van de rots. De steen is heet van de voortdurende blakering door de zonnestralen en de rotswand is steil, maar ieder uitsteeksel benuttend nadert Eric het einde van zijn klim. Hij werkt zich over de rand heen en bevindt zich nu op een klein plateau... Spiedend zoeken zijn ogen de diep beneden hem liggende steppen af, en daar ontwaart hij enkele kleine stippen die zich in zijn richting bewegen. Het zijn er slechts drie; twee recht voor hem uit en de derde een aantal mijlen meer naar links. Maar... waar zijn de andere twee?







Eric blijft nog enige tijd op de rots, in de hoop de twee anderen ook te zien opdoemen, maar buiten de drie kleine figuurtjes kan hij niets bespeuren en eindelijk besluit hij tot de afdaling.
Langzaam nadert hij de begane grond en als hij binnen gehoorafstand van zijn twee in spanning verkerende metgezellen gekomen is, roept hij: „Ontsteek een vuur! Onze makkers zijn op komst!" De krijgers, die nog enkele mijlen van de rots verwijderd zijn, zien een donkere rookzuil de lucht instijgen en verheugd richten zij daarheen hun schreden. „Onze aanvoerder is reeds op de afgesproken plaats," zegt een van hen opgelucht. Tegen de avond vinden de twee groepen elkaar. Eric vraagt onmiddellijk naar de twee andere soldaten. „Wilden hebben ons overvallen," zegt de aanvoerder van het drietal „twee onzer kameraden zijn gedood. Sinds dagen worden wij vervolgd door een kleine bende. Het zal niet lang meer duren of zij zullen hier zijn."



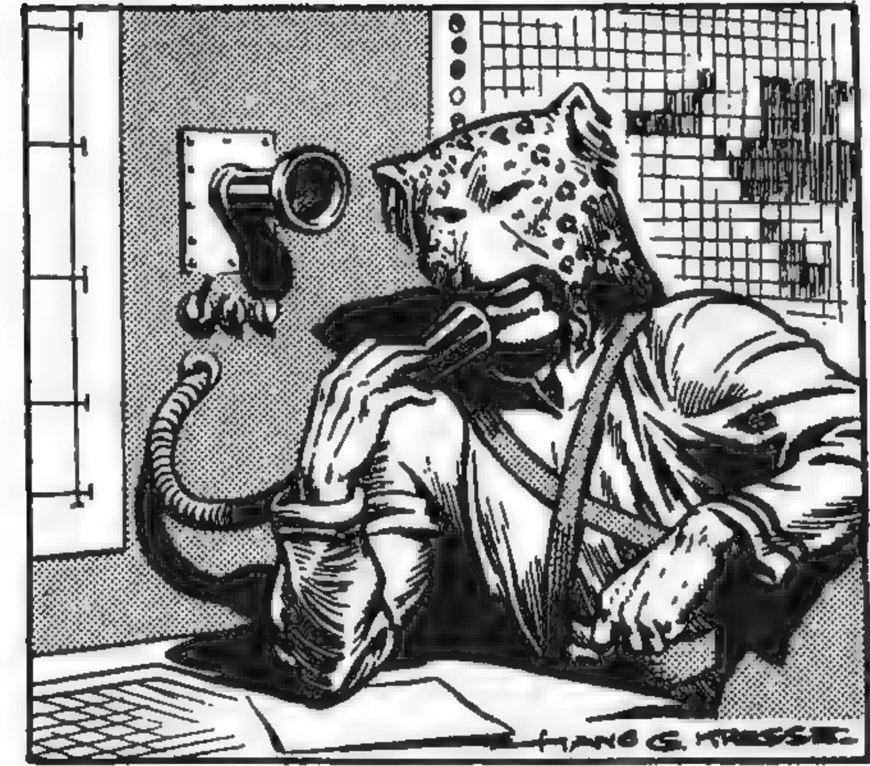




Daar Eric vanaf de rots de vervolgers van zijn mannen niet gezien heeft, behoeven zij althans de eerste dag niet bevreesd te zijn, maar toch is voorzichtigheid geboden. Hij stuurt Winonah en Pum-Pum met twee soldaten vooruit en blijft zelf in het kamp achter. „Wij zullen deze barbaren even om de tuin leiden," zegt hij met een grimmige lach. Hij maakt, geholpen door de krijger, het kamp in orde, zodat het eruit ziet of de bewoners ieder ogenblik terug kunnen komen. De paarden kluistert hij. Hij werpt dikke takken op het vuur en laat een aantal wapens in het kamp achter. Dit laatste is wel jammer, want ieder wapen is welkom, vooral nu zij het gebied van Atlantis naderen. Om het geheel volledig te maken hangen zij enkele stukken geitevlees aan stokken naast het vuur. Dan verwijderen zij zich en ervoor zorg dragend dat zij geen spoor achterlaten, verschuilen de twee mannen zich achter een overhangende rots. Mochten de wilden de bewoners van het kamp gaan zoeken, dan kunnen ze van Eric en de krijger de volle laag krijgen! Het duurt inderdaad niet lang of een klein aantal wilden verschijnt aarzelend op de open plek bij het kamp. Bij het zien van het brandende vuur beginnen zij opgewonden te snateren. Een van hen maakt zich van de paarden meester. Dan verspreiden de mannen zich en gaan achter rotsblokken liggen, om de terugkomst van de kampbewoners af te wachten. Met een tevreden grijns wenkt Eric zijn metgezel en zij voegen zich snel bij de anderen. Onmiddellijk wordt de reis voortgezet en eindelijk doemen in de verte de bergen van het machtige Atlantis voor hen op . . .







Daar zij niet weten, waar zij in de bewoonde wereld zullen geraken, is opletten de boodschap . . . Zoveel mogelijk door de bossen trekkend, langs allerlei sluippaadjes, en open plekken mijdende, trekken zij voort in oostelijke richting, waar zij ergens hun krachten zullen meten met hun aartsvijand, Kirasso . . . Doch, hoe voorzichtig Eric ook te werk gaat om zijn gezelschap voor ontdekking te vrijwaren, hij heeft toch buiten de waard gerekend . . . Kirasso heeft overal langs de grenzen uitkijkposten laten inrichten, die zonder onderbreken de onbekende gebieden in het westen met grote kijkers afzoeken. Op hoge bergtoppen gelegen, hebben deze uitkijkposten een ongehinderd uitzicht over een uitgebreid gebied en zo kan Erics kleine troepje niet aan de waakzaamheid van de dienstdoende luipaardman ontsnappen. De wachtpost neemt nauwkeurig de vreemdelingen door zijn kijker op en, hoewel zij te ver af zijn om hun trekken waar te nemen, telt hij hun aantal . . . „Vijf personen en een kind," gromt hij. Haastig zoekt hij aansluiting met het dichtstbijzijnde fort.







De commandant van het fort legt met een tevreden gebrom de telefoon op de haak en schelt de dienstdoende onderofficier. Hij blaakt van werklust. Ongetwijfeld zal hij een pluimpje van zijn overste krijgen, en bovendien zal de aanhouding van de vijf vreemdelingen een welkome afleiding zijn in het eentonige leven op het fort... Snel en zakelijk geeft hij zijn bevelen. Drie patrouilles, ieder van zes man, moeten de vreemdelingen opvangen. Op de grote kaart aan de muur legt hij de positie van de vijf personen aan de onderofficier uit, en deze vertrekt in opgewonden stemming.

Inmiddels naderen Eric en zijn metgezellen steeds meer de grens van Atlantis. Ieder ogenblik kunnen zij verwachten een boerderij of een dorp te zullen aantreffen en dit wil onze held vooreerst vermijden... Langzaam en wantrouwend in het rond spiedend, sluipt het troepje voort... en dan laat Eric een zacht gefluit horen. Ogenblikkelijk treden zijn mannen naderbij. „Hier zijn mensen geweest," fluistert hij onwillekeurig en wijst op de grond. Daar zien zij allen de flauwe indruk van een karrespoor en hoeven van een koe. En daarnaast, haast onzichtbaar, de afdruk van een menselijke voet...







De karresporen zijn een zwijgende maar daarom niet minder duidelijke aanwijzing, dat er een nederzetting in de buurt is. Stil wenkt Eric zijn gezelschap en zij trekken zich in het donkere bos terug. Haast onhoorbaar lopend over het zachte, weelderige gras, verwijderen zij zich meer en meer van de plek waar zij de karresporen ontdekten. Op zijn hoede spiedt Eric in het rond, maar geen geluid verstoort de rust tussen de eeuwenoude stammen. Op een kleine open plek houdt het troepje halt en een der krijgers legt een klein rookloos vuur aan. Zij overleggen, wat hun nu te doen staat.

„Pum-Pum is de kleinste, die valt het minste op," zegt Eric. En de trotse dwerg krijgt de opdracht de omgeving te verkennen en te ontdekken waar zich de nederzetting precies bevindt. Als een schaduw trekt de dwerg zich tussen de stammen terug en het karrespoor opzoekend, volgt hij dit oplettend . . . Eindelijk komt hij op een opening in de dichte bossen en daar ontwaart hij de nederzetting; een klein dorp van lederen hutten. Omzichtig sluipt hij nader, maar dan stokt de adem hem in de keel . . . en onmiddellijk trekt hij zich achter een dikke boom terug.





Gedurende enkele ogenblikken staat Pum-Pum roerloos. Een drietal kleine legerwagens is voor de ingang van het dorp gestopt en even later verschijnt een aantal luipaardmannen op het dorpsplein. De onheilspellende figuren trekken met de wapens in de vuist op de tent van het dorpshoofd toe en Pum-Pum ziet, hoe men de man hardhandig naar buitensleurt. De door de commandant van het fort uitgezonden patrouille is bijna gelijktijdig met Pum-Pum in het kleine dorpje der Atlantiden aangekomen! „Zijn hier vreemdelingen in uw dorp, man?" snauwt de aanvoerder het dorpshoofd toe. Het dorpshoofd waagt het een zwak protest te laten horen tegen de overval en de luipaardman gromt: „Sluit deze weerbarstige op!" Zwak heeft Pum-Pum deze woorden kunnen verstaan, maar nu wacht hij niet meer . . . Die griezelige luipaardmannen schijnen op de een of andere manier te weten, dat zij, Eric en zijn mannen, in de nabijheid zijn en Eric moet gewaarschuwd worden . . . Snel, als een verschrikt vogeltje, springt Pum-Pum geruisloos door het woud, maar dan doet een grove stem hem opschrikken . . . en daar ziet hij, vóór zich uit, twee luipaardmannen van tussen de struiken te voorschijn treden . . .







Met een angstig gilletje springt Pum-Pum weg tussen de bomen. De luipaardmannen hebben hem ontdekt! Achter zich hoort hij een kort bevel en daarna het gekraak van takken en het geluid van voetstappen op het zachte gras . . . Pum-Pum durft niet om te kijken, maar rent zo hard zijn benen hem kunnen dragen, en de meest onbegaanbare plaatsen uitzoekend door het stille bos. De voetstappen worden luider en nu kan hij ook het hijgen van zijn achtervolgers horen . . . Pum-Pum rolt met zijn ogen en zijn kleine beentjes, die vermoeid beginnen te worden, slaan een roffel op de grond . . . Maar het helpt alles niets, een harde hand grijpt de arme dwerg bij de schouder en even later staart Pum-Pum in het dreigend masker van een luipaardman . . . Het geeft niets of hij tegenstribbelt, de luipaardman grijpt hem bij een oor en ruw sleept men hem naar het dorp terug. Daar wordt de arme dwerg voor de aanvoerder gebracht. Deze kijkt het mannetje aandachtig aan en laat dan een luide vloek horen. „De dwerg van de Noorman," fluistert hij verheugd. Onmiddellijk begint hij Pum-Pum te ondervragen, daar hij nu wel vermoedt, dat de vijf personen wier aanwezigheid de uitkijkpost meldde in verband moeten staan met dit kleine kereltje. Hoogstwaarschijnlijk is de gezochte Noorman één van hen . . . Hoe de aanvoerder ook vraagt, dreigt en belooft hem te zullen laten lopen, Pum-Pum geeft geen antwoord. Ten laatste zegt de luipaardman met een woeste grauw: „Breng hem weg! Wil hij niet spreken? Goed! We zullen hem tot spreken dwingen . . ." En met een duivels lachje laat de man erop volgen: „Wij hebben middelen genoeg . . ."







Onkundig over het lot van de arme dwerg, wachten Eric, Winonah en de drie soldaten op zijn terugkomst. De uren verstrijken, maar het bos blijft stil en geen dwerg verschijnt . . . Eindelijk wordt het Eric te bar. De dwerg had al driemaal terug kunnen zijn. Met zijn mannen besluit Eric Pum-Pum te gaan zoeken. Voorafgegaan door een der krijgers, een oude rot in het spoorzoeken, zoekt het gezelschap zijn weg door de bomen. De weg, die de kleine man genomen heeft, blijkt soms bijna niet te volgen voor de volwassenen, zodat dit vele moeilijkheden oplevert. Toch slaagt de soldaat erin het gezelschap op het goede pad te houden . . . Het duurt niet lang, of zij zien de hutten van het dorp tussen de bomen schemeren. Eric laat zich op de grond glijden en beduidt zijn mannen hetzelfde te doen. Voortsluipend bereiken zij een plaats vanwaar zij een duidelijk overzicht hebben op het dorp, en als zij dan de luipaardmannen zien, die nog steeds in het dorp verblijven, gaat Eric een licht op . . . De luipaardmannen hebben Pum-Pum gevangen genomen! Hij wenkt zijn mannen naderbij en allen delen zijn mening. „Wij moeten deze dappere, kleine man trachten te bevrijden," fluistert Eric. „Volg mij!"

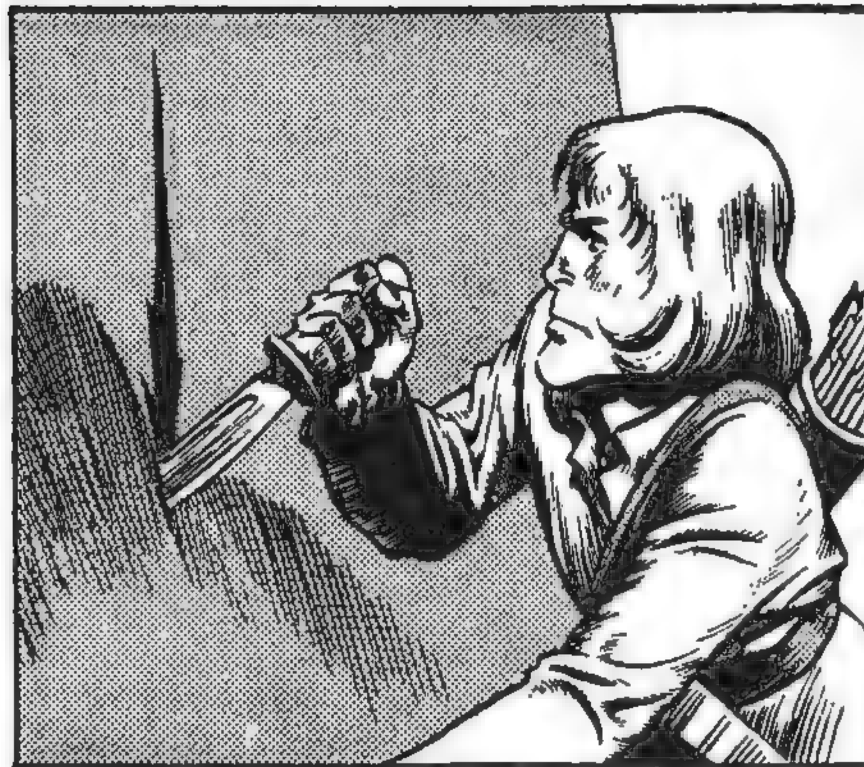


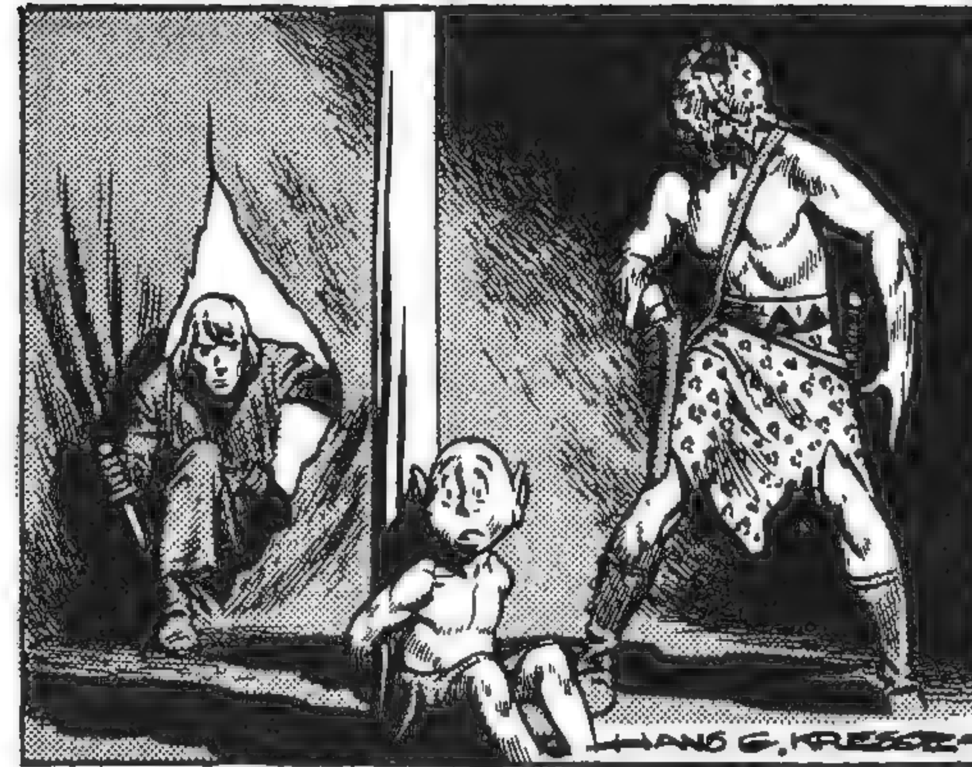




Het troepje trekt zich voorzichtig terug in de schaduw van de woudreuzen en Eric zegt: „Vóór een der hutten staat een troepje Atlantiden, zij schijnen ergens kwaad over te zijn ... het is mogelijk dat daar Pum-Pum gevangen wordt gehouden, want vóór die hut staat ook een luipaardman op wacht. Wij zullen nu trachten in de buurt van de hut te komen ..." Op hun buik kruipen de mannen voort. Eensklaps steekt Eric de hand op. Er klinkt een zwak gekreun uit de hut, en het geluid van kwade mannenstemmen. „Zij nemen hem een verhoor af, maar de dappere kerel weigert te spreken," fluistert de Noorman en Winonah krijgt een brok in haar keel. Eric pijnigt zijn hersenen om een middel te vinden Pum-Pum uit de handen van zijn kwelgeesten te bevrijden. De stemmen verraden de aanwezigheid van tenminste vier luipaardmannen in de hut en tegen zulk een overmacht is niets te beginnen. Maar Eric heeft een plan. Hij wenkt de dichtst bij hem liggende soldaat: „Zie jij die luipaardman daar aan de rand van het dorp?" vraagt hij. De krijger knikt en Eric legt nu zijn plannetje uit. De luipaardman moet met een pijl doorschoten worden. In de daarop volgende verwarring zal Eric trachten de dwerg uit de hut te halen. De krijger sluipt voorzichtig naar voren. In de schaduw, aan de achterzijde van de hut, richt hij zich op en legt een pijl op de pees. Dan legt hij aan en mikt zorgvuldig.







Niets vermoedend staan enkele der luipaardmannen bij elkaar op het dorpsplein, als plotseling één van hen met een gerochel ineenzakt. Dodelijk verschrikt zien zij de pijl uit 's mans rug steken. In zijn val heeft de getroffen luipaardman zich een halve slag omgedraaid, en hierdoor verkeren de kameraden in de veronderstelling, dat de pijl vanuit het woud afgeschoten werd. Zoals Eric gehoopt had, gebeurt. De andere luipaardmannen snellen luid schreeuwend het bos in, in tegenovergestelde richting vanwaar Erics ploegje zich bevindt.

De luipaardmannen schijnen ook de tent te verlaten en nu is het ogenblik van handelen aangebroken. Geruisloos springt Eric naar voren en met een vlugge haal snijdt hij de lederen tentwand open ... Na een laatste blik opzij, duikt Eric door de scheur naar binnen. Maar daar wacht hem een onaangename verrassing: naast de aan de middenpaal vastgebonden kleine Pum-Pum bevindt zich nog een luipaardman in de tent, en deze grijpt meteen naar zijn atoomrevolver.







Slechts snel handelen kan Erics leven redden. Nog vóór de luipaardman tijd heeft een kik te geven, is Eric in één geweldige sprong de tent door. Een kaakslag velt de luipaardmanwachter. Pum-Pum weet niet of hij lachen of huilen moet. Reeds had hij de moed opgegeven, maar dan komt ineens zijn held uit het niet en redt hem!
Vlug snijdt Eric de knellende banden door, en leidt de kleine man naar de opening. Het wordt hoog tijd, want reeds hoort hij de luipaardmannen naar de tent terugkeren. De wachter komt ook weer bij uit zijn verdoving. Met zijn op de luipaardman buitgemaakte revolver dekt Eric de aftocht van zijn kleine vriend. Een schaduw valt over de opening van de tent, als Eric snel als de weerlicht door de scheur verdwijnt. Aan de rand van het bos staan zijn mannen en Winonah hem al op te wachten, en groot is de vreugde als zij Eric in gezelschap van de dwerg terug zien. Maar Eric heeft nu geen tijd voor vrolijkheid. Zijn mannen aansporend snellen zij het bos in, terwijl achter hen een gehuil losbarst, als de luipaardmannen ontdekken dat hun gevangene ontsnapt is . . . ze zijn reeds een goed eind weg, als ze hun achtervolgers horen. Maar nu dreigt er ook vóór hen gevaar: Eric ziet een donkere schim door het duistere bos bewegen, en op hetzelfde ogenblik roept een barse stem: „Wie daar? Halt!"







De luipaardmannen die, nadat hun kameraad met een pijl doorboord ter aarde gestort was, het bos inrenden, konden natuurlijk de belager niet vinden, maar wel ontdekten zij in het hoge gras de voetafdrukken van Eric en zijn mannen. In de veronderstelling dat deze voetstappen aan de geheimzinnige vijand toebehoren, beginnen de luipaardmannen deze sporen te volgen. In een grote cirkel blijkt het spoor om het dorp heen te lopen, en als zij weer in de nabijheid van de nederzetting komen, ziet één van de mannen plotseling een aantal schimmen tussen de donkere stammen. Daar het licht in het bos bijna niet doordringt, is niets duidelijk te onderscheiden, maar de luipaardmannen zijn overtuigd, hun vijand, die voor de dood van een hunner aansprakelijk gesteld moet worden, vóór zich te hebben. En met de wapens in de vuist roepen zij de schaduwen een halt toe...

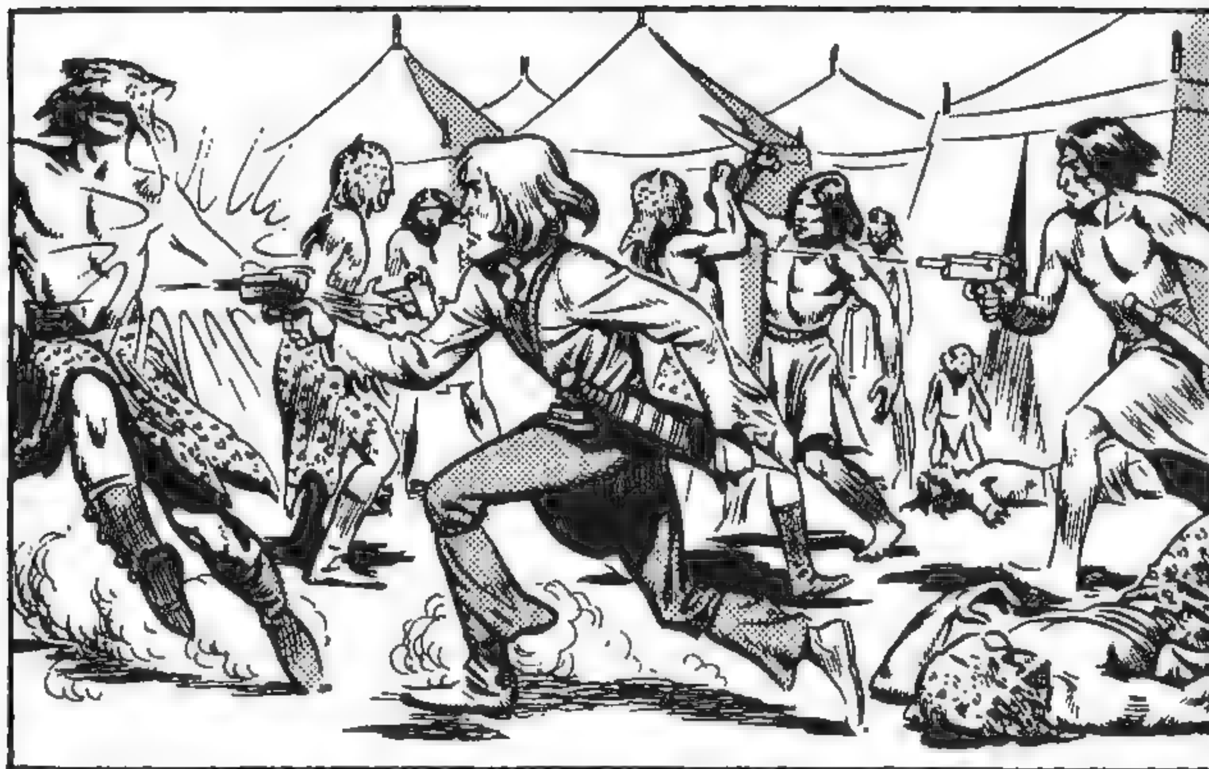
Eric en zijn troepje bevinden zich in een hachelijke toestand... Vóór zich ontwaren zij de vormen van luipaardmannen; achter hen verraadt het geluid van naderende voetstappen en het gekraak van takken de aanwezigheid van hun achtervolgers. Tussen de stammen is alles donker en onbestemd en hierin hoopt Eric nu een nuttige bondgenoot te vinden... Hij fluistert een bevel, en stil als schaduwen duiken zijn mannen gevolgd door de Noorman, tussen de stammen en struiken weg. Het troepje luipaardmannen dat de sporen volgde en Eric het eerst ontdekte, ziet een beweging tussen de takken en wanneer op het bevelend: „Halt!" als enig antwoord het geluid van aanstormende voetstappen zich laat horen, trekt één van de luipaardmannen een pistool en een-, twee-, driemaal schiet hij op de bewegende schaduwen...







Zo dicht mogelijk bij elkaar blijvend, daar het gevaar van elkaar kwijt te raken in het duistere woud niet denkbeeldig is, sluipen Eric en zijn mannen weg tussen de stammen, terwijl links en rechts van hen de twee groepen luipaardmannen elkaar naderen . . . Eensklaps verscheurt een verblindend licht de duisternis, gevolgd door een droge knal; kort daarop een tweede knal, van de andere zijde . . . „Ze schieten op elkaar," fluistert Eric, „net wat ik hoopte . . ." Winonah kan een zenuwachtig gegiechel niet onderdrukken. Inderdaad ontspint zich tussen de twee groepen luipaardmannen, die door de duisternis misleid werden, een kort, maar hevig vuurgevecht. „Kom," fluistert Eric, en zich oprichtend, rent hij in gebukte houding, gevolgd door zijn gezellen, langs de stammen in de richting van het dorp. Terwijl achter hen de luipaardmannen hun gevecht tegen elkaar met grote felheid voeren, waarbij beide groepen zich beurtelings verwonderd afvragen, wat dat wel voor een sterke tegenstander wezen kan, naderen Eric en de zijnen het dorp. Op het dorpsplein zijn slechts enkele luipaardmannen aanwezig, die nu allen verontrust in de richting van de schoten turen. Eensklaps is het, als slaat de bliksem voor hen in: een grote kerel is van tussen de tenten verschenen en voordat de luipaardmannen erop verdacht zijn, valt een van hen, onder een moordende vuistslag, kreunend ter aarde, en zien zij zich omringd door woeste kerels die links en rechts rake klappen uitdelen.







De verwarring in het dorp is groot; de luipaardmannen, zowel als de Atlantiden zijn voor enkele ogenblikken totaal de kluts kwijt. Van deze kortstondige verbijstering van zijn tegenstanders maakt Eric gebruik: reeds zijn enkele luipaardmannen gevallen onder de harde vuistslagen van Eric en zijn soldaten, die zich meteen meester maken van de revolvers. Hiermede gaan zij de overige luipaardmannen te lijf. Maar nu hebben deze zich hersteld van hun eerste schrik, en hun tegenstand wordt steeds sterker. De Atlantiden hebben zich eerst verschrikt terzijde gehouden, totdat één van hen in de blonde reus de befaamde Noorman herkent, de strijder voor hun vrijheid, en met een luide kreet stort deze Atlantide zich op de dichtstbijzijnde luipaardman... Zijn voorbeeld wordt door andere dorpelingen gevolgd. De luipaardmannen zien zich geplaatst tussen twee vuren. De uitslag kan niet twijfelachtig zijn, maar de luipaardmannen verweren zich met de moed der wanhoop, en nu beginnen er ook onder de Atlantiden slachtoffers te vallen. Inmiddels hebben de luipaardmannen in het woud hun fatale vergissing bemerkt, en vanuit de richting van het dorp vernemen ze nu verontrustend strijdrumoer. De luipaardmannen verzamelen zich en met de wapens in de vuist stormen zij naar het dorp terug.







In het dorp is de strijd geëindigd. De luipaardmannen zijn gedood of gewond, en Eric beziet zijn triomferende volgelingen met een tevreden blik . . . Maar veel tijd voor vreugde om deze eerste overwinning van de Atlantiden in hun strijd tegen Kirasso is er niet, want reeds eist een ander gevaar hun aandacht. Bijtijds ziet Eric de troep luipaardmannen uit het bos te voorschijn komen, en met een kreet waarschuwt hij zijn mannen. Een van Erics drie krijgers is de eerste die valt. Enkele luipaardmannen zetten het op een lopen, maar de meesten vallen. De aanvoerder van de zo goed als verslagen luipaardmannen ziet de toestand waarin zijn mensen verkeren en beseft, dat slechts een vlucht hem nog redden kan. Van boom tot boom achteruitwijkend onttrekt hij zich aan de aandacht van de Atlantiden en als hij meent ver genoeg van het rumoer van de strijd verwijderd te zijn, keert hij zich om en zet het op een lopen. Ten koste van wat dan ook wil de man trachten het fort te bereiken; daarvoor laat hij zelfs zijn mannen aan een zekere dood over. De aanvoerder der luipaardmannen heeft heel goed de Noorman opgemerkt, de aartsvijand van de Egyptenaar, en hij weet dat op de gevangenneming van deze gevaarlijk vreemdeling een hoge beloning staat. Als hij dus zijn commandant kan verwittigen, zal hij zijn meester, de Egyptenaar, en zichzelf tevens een goede dienst bewijzen. Van boom tot boom sluipend nadert hij de plaats, waar de atoomkarretjes geparkeerd staan. Slechts één Atlantide is daar ter bewaking aanwezig en met de revolver tot schieten gereed springt de luipaardaanvoerder naar voren.





Juist als de arme Atlantide zijn alarmkreet door het bos laat schallen, vuurt de luipaardman-aanvoerder en de bewaker stort ter aarde. Op het toneel van de strijd waar inmiddels de luipaardmannen verslagen zijn, hoort Eric de gil en vervuld van onrust stormt hij naar de plek waar de atoomwagens staan. Eric zendt de vluchteling enkele vuurstralen achterna, maar zijn schoten missen hun doel en de wagen verdwijnt achter een heuvelrug. Dit is een lelijke zaak: binnen de kortst mogelijke tijd zal de Egyptenaar weten dat hij weer in het land is. Maar nu wordt Eric uit zijn sombere gedachten opgeschrikt door de verheugde Atlantiden. Hij moet de dank in ontvangst nemen van het dorpshoofd en deze besluit met de woorden: „Wij zullen de strijd tegen de onderdrukking voortzetten! Wij zullen u volgen waar gij gaat!" Op dat ogenblik dringt zich een kleine man naar voren: „Waarlijk, gij hebt ons een succesvolle strijd laten voeren tegen de luipaardmannen," zegt hij! „Maar beseft gij wel wat het gevolg hiervan zal zijn? Eén van hen is ontsnapt; binnen enkele dagen kunnen wij hier een strafexpeditie verwachten. Waar moeten onze vrouwen en kinderen heeen? Wat moet er met ons vee, met onze oogst gebeuren?" Eric kijkt om zich heen en allengs voelt hij, dat de vrolijkheid verdwijnt bij de dorpelingen, om plaats te maken voor onrust en onzekerheid.







Inmiddels is de aanvoerder der verslagen luipaardman-patrouille op het fort aangekomen, waar zijn berichten de nodige opschudding teweegbrengen. Het nieuws dat Eric de Noorman weer op het toneel verschenen is, slaat in als een bom. Maar dan herstelt de commandant zich en wordt nadenkend; het lijkt hem niet verstandig om nu de Egyptenaar te verwittigen, daar hij en zijn manschappen bloedig gestraft zouden worden voor hun domheid de Noorman niet te vangen. Na de toestand overdacht te hebben, geeft de commandant zijn bevelen. Een sterke expeditie wordt uitgerust en hiermede zal men h t weerspannige dorp platbranden en de Noorman gevangen neme

In het orp heerst intussen een koortsachtige bedrijvigheid. De woorden van de man die Eric aansprak, hebben toch indruk gemaakt en steeds meer dringt het besef tot de dorpelingen door, dat hun opstandigheid zwaar gestraft zal worden. Eric heeft overal wachtposten uitgezet langs de weg naar het fort. Het dorpshoofd draagt hij op have en goed te verzamelen en de dorpelingen gereed te houden om ogenblikkelijk, wanneer er gevaar mocht dreigen, te vertrekken. Dag aan dag houden de posten de weg, waarlangs de strijdmacht van de luipaardmannen verwacht wordt, in het oog. Dan, op een vroege morgen, ontdekt een in een boomtop zittende wachter een stofwolk op de weg, en even later ziet hij een groot konvooi legervoertuigen met een ontelbaar aantal luipaardmannen in de richting van zijn dorp oprukken.







Snel laat de wachtpost zich uit zijn schuilplaats tussen de takken op de grond zakken en spoedt zich naar het dorp, waar hij Eric van de nadering der luipaardmannen op de hoogte stelt. Eric en Winonah wisselen een korte blik en voor een ogenblik overweegt Eric de mogelijkheid, de colonne onderweg op te vangen en slag te leveren, maar dit zou voor de dorpelingen, die niet zo goed uitgerust zijn als de luipaardmannen, zelfmoord betekenen. Eric verzamelt de dorpelingen om zich heen en geeft instructies. Een half uur later trekt een lange stoet vrouwen, grijsaards en kinderen, hun have en goed torsend, het dorp uit en de wildernis in . . .

Eric, Winonah, de twee soldaten en enkele jonge Atlantiden dekken de aftocht en leggen een kring om de schuilplaats van de vluchtelingen . . . Hun ogen turen spiedend langs de bomen, daar zij ieder ogenblik verwachten de luipaardmannen tussen de stammen te zullen zien treden. Maar opeens slaakt een van de scouts een onderdrukte kreet, en wijst in de verte . . . Daar, boven de boomtoppen, rijst een dikke, zwarte rookwolk ten hemel en Eric begrijpt dat de luipaardmannen het dorp van de Atlantiden en hun akkers verwoest hebben.







Eric zendt enkele der Atlantiden naar de schuilplaats van de vrouwen om deze het ongeluksnieuws mede te delen. Zelf blijft hij met de weerbare mannen in het woud. Hun waakzaamheid wordt beloond, want eensklaps verschijnt een drietal van de onheilspellende gestalten tussen de woudreuzen. Met de revolvers in de aanslag liggen Eric en zijn mannen roerloos te wachten. De luipaardmannen verdwijnen weer en het gevaar schijnt geweken ... De commandant van het fort is persoonlijk meegegaan, om de aanhouding van de Noorman te leiden, maar groot is zijn woede als zijn verkenners en de uitgezonden patrouilles onverrichterzake terugkeren. De commandant vloekt nadrukkelijk en gromt: „Wacht, er zijn nog middelen om de kerel in handen te krijgen." Hij beveelt zijn troepen naar het fort terug te keren. Eric wordt van de terugtocht van zijn vijanden op de hoogte gebracht door verspieders. Op een middag komt een van deze verspieders in het kamp terug en schijnt zich ergens kostelijk over te vermaken. Hij vertelt grinnikend, dat de commandant van het fort 20.000 zilverlingen op zijn hoofd gezet heeft. Eric glimlacht sarcastisch en zegt: „Het schijnt dat ik in waarde stijg! Een aardige geldbelegging voor mijn vrouw!" Maar hij bemerkt niet, dat de kleine dorpeling naderbij gekomen is en met een vreemde uitdrukking op zijn gelaat de woorden van de bespieder aanhoort.







Onopgemerkt door Eric, Winonah en Pum-Pum, komt de kleine man achteloos naderbij en hij hoort nu ook het overige van de boodschap die de bespieder de Noorman brengt. Met een spottende grijns verwijdert hij zich als de verspieder uitgesproken is en als hij Eric vrolijk hoort lachen, bromt de man voor zich heen: „Lach maar, witkop, straks zal je tijd genoeg hebben om het te betreuren." De man begeeft zich naar een bosje, waar een aantal mannen zit met bedrukte gezichten. „Onze toestand is moeilijk," begint hij, en de anderen knikken instemmend. Hierdoor aangemoedigd gaat de kerel door: „Door de schuld van de vreemde witkop is ons dorp vernield, zoals ik voorspeld heb, terwijl wij ons de wraak van de luipaardmannen op de hals gehaald hebben. De Noorman trekt zich daar niets van aan. Voor hem is ieder huis hetzelfde en bij ieder die hem welgezind is kan hij onderdak vinden. Wat moet er echter van ons worden?" De mannen om hem heen grommen en een zegt: „Er moet iets gedaan worden, en wel gauw!" „Juist," knikt de verrader, en dan begint hij vlug en nadrukkelijk te fluisteren, terwijl de anderen af en toe goedkeurend knikken. Eén voor één gaan zij dan uiteen en verdwijnen in het woud.

Als enkele dagen later Eric, Winonah, Pum-Pum en de volgelingen die trouw gebleven zijn, nietsvermoedend bijeenzitten, treden plotseling van alle kanten hun vrienden met de wapens in de vuist naar voren, en de kleine man, die de aanvoerder schijnt te zijn, zegt met een zenuwachtig lachje: „Handen op, allemaal! Wie zich verzet is een kind des doods!"

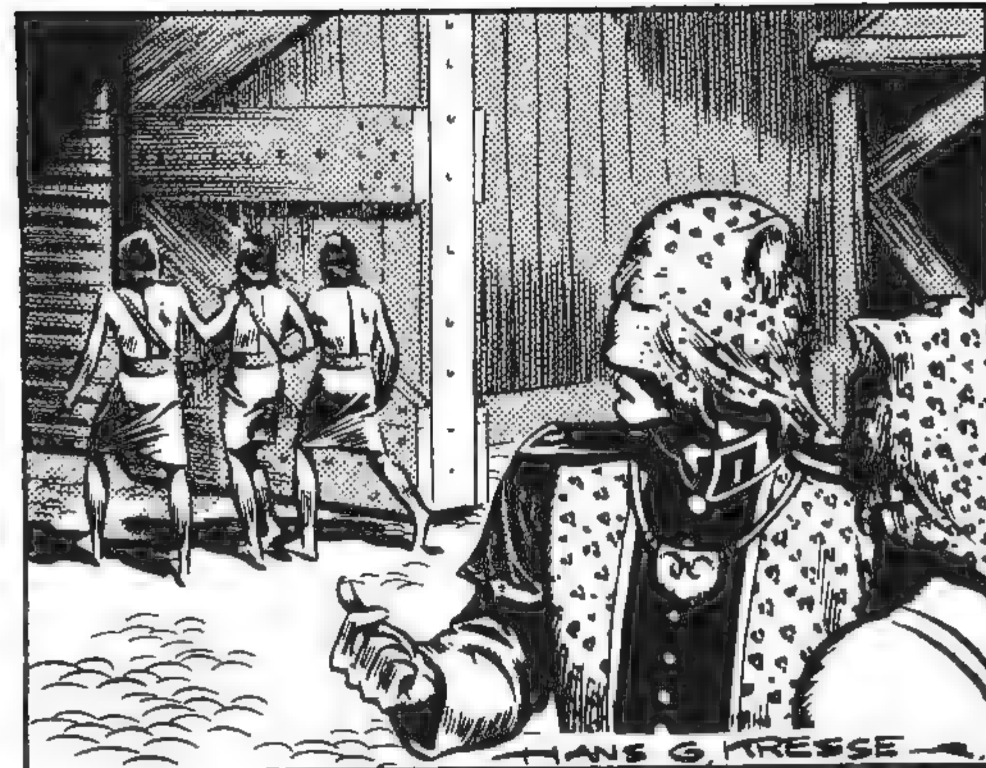






Gedurende enkele ogenblikken heerst er stilte op de open plek in het bos. Dan krijgt Eric, die verbaasd naar het gedrag van zijn voormalige vrienden had gekeken, zijn zinnen weer. Met een bliksemsnelle beweging gaat zijn hand naar de revolver. Deze lage verradersstreek zal ontijdig eindigen. Maar nog vlugger dan Eric is Winonah, die nu haar hand op de arm van Eric legt en fluistert: „Schiet niet! Je zou dood zijn voor je het weet.” En langzaam duwt het meisje de revolver terug in de holster. De kleine man heeft met een grijns toe staan kijken en nu grinnikt hij: „De priesteres is verstandig, gij zoudt niet lang genoeg leven, om de revolver af te vuren. Kijk om u heen!” Langzaam laat Eric zijn ogen in het rond gaan en overal ziet hij dat zijn troep omringd is door zijn voormalige vrienden, die met getrokken revolvers elk van zijn bewegingen nauwlettend gadeslaan, en met een grom geeft hij zich gewonnen. Nu treedt de kleine verrader naderbij en zegt: „Wij hebben niets tegen u, Noorman en helemaal niets tegen de priesteres van Atlantis — maar ons eigen welzijn is ons meer waard, dan tien vrijheidshelden. De luipaardmannen hebben een hoge beloning op uw hoofd gezet en ook de priesteres, de dwerg en uw volgelingen worden gezocht. Om met de luipaardmannen in het reine te komen, brengen wij u thans naar het fort.” De kerel grinnikt om zijn eigen slimheid en vervolgt met stemverheffing: „In rijen aansluiten, voorwaarts, mars!” Aan alle zijde omgeven door de verraderlijke dorpelingen stappen Eric, Winonah, Pum-Pum en hun vrienden de gevangenschap tegemoet.





Gedurende de lange tocht naar het fort der luipaardmannen blijft Eric waakzaam, hopend op een gelegenheid om de vlucht te nemen, maar de aandacht van de verradersbende verslapt geen ogenblik en bovendien heeft de schurkachtige aanvoerder hem verzekerd, dat Erics vlucht ogenblikkelijk de dood van Winonah tengevolge zou hebben. Bij het zien van het sombere fort bekruipt hem nog eenmaal de aandrang los te breken.

De kleine verrader stapt verwaand op de commandant toe en draagt hem de gevangenen over. Met een tevreden geknor neemt de commandant de buit in ogenschouw, waarbij bijzonder de figuur van Winonah zijn aandacht geboeid houdt. Belangstellend vraagt hij hoe de dorpelingen er zo spoedig in geslaagd zijn de Noorman en zijn gevolg gevangen te nemen en dan doet de verrader het hele relaas. „Dus, als ik het goed begrijp, was u eerst ook een van de opstandelingen?" vraagt de commandant met een honingzoete stem. De verrader krijgt een onbehaaglijk gevoel.

„Enfin, gij hebt ten laatste de goede zijde gekozen, dat andere zullen wij maar vergeten." Grijnzend overhandigt hij een zak aan de gerustgestelde dorpeling. „Hierin bevindt zich uw beloning, gebruik haar wel." Verheugd neemt de verrader het bloedgeld in ontvangst. Nu geeft de commandant fluks orders aan een zijner officieren: „Werpt de gevangenen in de kerkers, behalve de vrouw, die zult gij in mijn werkkamer brengen. Zendt een ijlbode naar de hoofdman om te verwittigen dat wij zijn vijand gepakt hebben." Dan laat hij er achteloos op volgen: „O ja, een patrouille, om deze kerels in te rekenen; zij zijn wat aanmatigend en bovendien, ik kan die beloning beter zélf houden.







Onder sterk geleide worden Eric en zijn getrouwen in de donkere kelder van het fort gebracht, die als gevangenis dienst doet wanneer de toestand zulks vereist. Somber zitten de mannen bij elkaar, zoveel mogelijk onder de kleine tralievensters, die voor het kleine beetje frisse lucht zorgen. Pum-Pum is ten einde raad en ratelt aan één stuk door: „Maak wens, maak wens, wij dood, zo jammer!" Maar Eric heeft geen oren voor het kereltje. Van de luipaardwacht heeft hij gehoord dat zij allen naar de hoofdstad gebracht zullen worden, waar hun terechtstelling zal plaatsvinden. De enige mogelijkheid tot ontsnapping is dus tijdens of voor de overbrenging naar de hoofdstad . . . maar hij weet niet, waar zijn vrouw Winonah zich bevindt, en zonder haar wil hij niets ondernemen. Zijn gepeins wordt onderbroken doordat de deur van hun kerker opengedraaid wordt om nog meer gevangenen binnen te laten en tot zijn niet geringe verwondering ziet Eric dat de nieuw aangekomenen de dorpelingen zijn, die hen allen zo lafhartig verraden hebben. Met knikkende knieën treden de verraders de kerker binnen en de aanvoerder van het stelletje kijkt met een verstolen blik naar de Noorman. Als de luipaardmannen de deur weer in het slot gegooid hebben staat Eric langzaam op en nadert zijn verrader. Verschrikt wijkt de man terug: hij begrijpt dat hij zijn straf niet ontgaan kan. „Jij hebt meer op je geweten dan je zelf wel beseft," gromt Eric, „en om dat goed tot je door te laten dringen, zal ik je een afstraffing geven." Voordat de schurk zich kan verweren suist Erics vuist door de lucht en treft de lafaard midden in het gezicht. „Dit is alvast voor mijn vrouw, de priesteres," zegt hij.



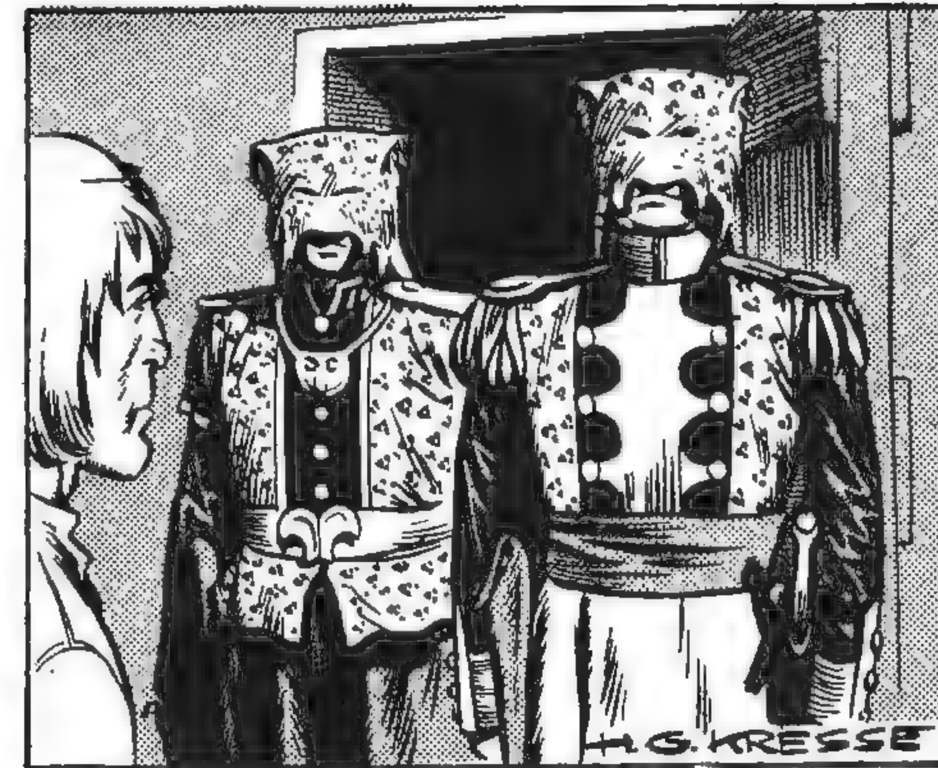




Onder de aanmoedigende kreten van zijn vrienden drijft Eric de verraderlijke dorpeling door de kelder. Met een katachtige soepelheid springt hij keer op keer toe, om keer op keer weer zijn vuisten doel te laten treffen. De man verweert zich slapjes en eensklaps als hij tegengehouden wordt door de koude keldermuur, velt een laatste slag van Eric de lafaard, die kreunend op de grond zinkt . . . Met een ijskoude blik neemt de Noorman de andere verraders op en dan zegt hij met een snijdende stem: „Een ieder die het waagt, in mijn buurt te komen, of zijn stem verheft, zal varen als hij." In de stilte doet geen geluid zich horen en rustig keert Eric naar zijn vrienden terug. Nu is de kerker verdeeld in twee vijandige kampen, die ieder in een hoek bij elkaar hokken. De kerel aan wie Eric een afstraffing toediende is, na uit zijn verdoving te zijn ontwaakt, zonder een woord te spreken in zijn hoek gekropen. Maar Eric is door zijn overwinning niet in een betere bui gekomen. De vraag, waar Winonah zich bevindt, baart hem grote zorgen, buiten het feit dat zijn eigen toestand verre van rooskleurig is. Inmiddels is de dag voor het vertrek naar de hoofdstad gekomen en de toestand is niets veranderd. Maar terwijl Eric en zijn getrouwen in de kerker zuchten, stormt een officier het vertrek van de commandant van het fort binnen en hijgt opgewonden: „Een grote strijdmacht trekt op naar ons fort . . . van op deze afstand kunnen wij nog niet zien, of het vriend of vijand is, maar wij zijn op alles voorbereid."







De commandant van het fort is een beetje verontrust. Langs de heirbaan door het woud ziet hij een groot aantal legervoertuigen, bemand met soldaten, naderen. Op de voorste wagen wappert de standaard van de staf van de Egyptenaar. Hij weet nu dat zijn ongerustheid ongegrond is: de troepenmacht bestaat uit luipaardmannen. Met snelle schreden begeeft de commandant zich naar de binnenplaats en nu treedt hem een gewichtig krijgsman tegemoet, die hem een bevelschrift overhandigt. Aan de uitmonstering ziet de commandant dat hij een luitenant-generaal voor zich heeft. „Twijfelt gij aan mijn identiteit?" vraagt de luitenant-generaal met scherpe stem en op hetzelfde ogenblik treden twee majoors, die hem vergezellen, haast dreigend nader. Met een onderdanige stem verontschuldigt zich de commandant en begint te lezen: „Wij brengen ter kennis van de desbetreffende persoon, dat brenger dezes, luitenant-generaal Tubalah opgedragen is de staatsvijandige Noorman, genaamd Eric, voor de Allerhoogste te geleiden." Het document is getekend door de Egyptenaar, dus verraad schijnt uitgesloten. Aarzelend vouwt de commandant het papier op en verzoekt het uitgelezen gezelschap hem te willen volgen. Door een netwerk van gangen en langs enkele uitgesleten, vochtige trappen geleidt de commandant hen naar de kerkers en hier opent hij een knarsende deur. Verbaasd kijkt Eric op als de commandant, vergezeld van een in veel goud gehulde luipaardman, de kerker binnentreedt. Dan fronst hij zijn wenkbrauwen. Er is iets in de figuur van de onbekende dat hem bekend voorkomt.

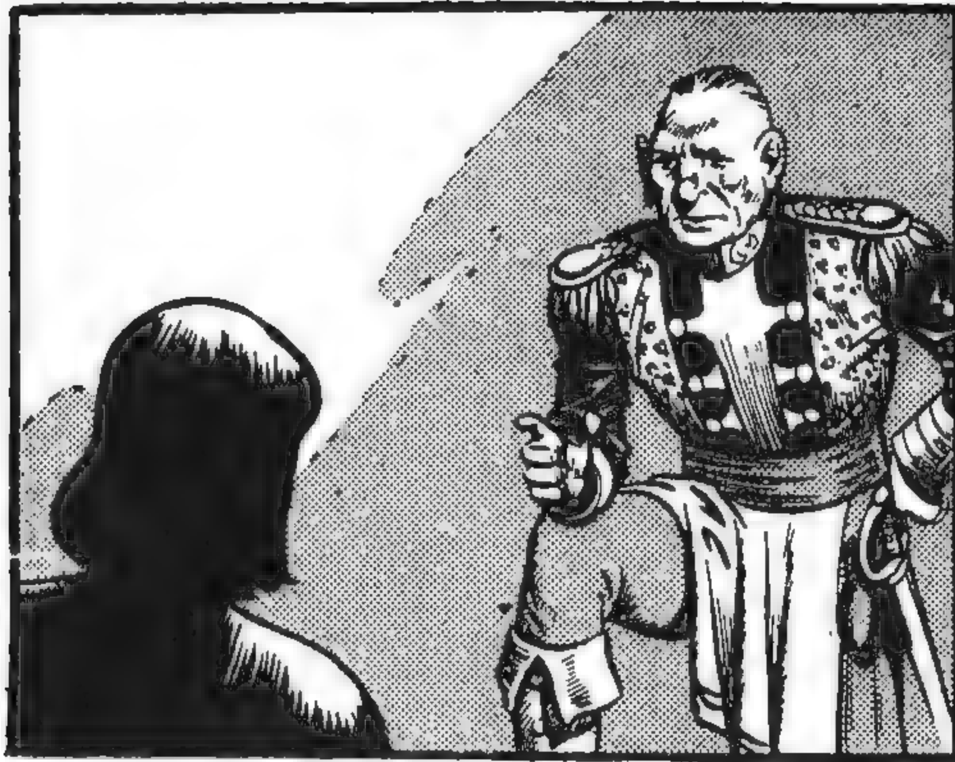






Gedurende enkele ogenblikken staren Eric en de vreemde officier elkaar zwijgend aan en dan zegt de laatste: „Dus dit is hij." Er gaat een schok door Eric heen. De stem, waar heeft hij deze zware stem meer gehoord? „Breng ons naar de onderzoekkamer," gebiedt de luitenant-generaal. „Ik wens deze misdadiger een verhoor af te nemen." Buigend gehoorzaamd de commandant en gaat hen voor naar een klein, kaal kamertje zonder vensters. De commandant ontsteekt het licht en blijft in afwachtende houding bij de deur staan. „Laat ons alleen," gromt de luitenant-generaal Tubalah. De commandant aarzelt. „Hoort gij mij niet?" dondert Tubalah en nu pas trekt de commandant zich balorig terug. Tubalah wacht, tot de voetstappen van de commandant zich verwijderen en wendt zich dan langzaam tot Eric, die zich inspant om de figuur van de luitenant-generaal in zijn geheugen terug te roepen. „Gij kent mij," zegt de man, „dat zie ik aan uw gezicht. Welnu, wie ben ik?" Eric staart de man achterdochtig aan . . . maar dan verheldert zijn gelaat: „Zijt gij . . . zijt gij . . . de commandant van onze woudvesting die opgeblazen werd?"* Een spottend gelach is het antwoord en dan schudt de vreemde langzaam zijn hoofd. „Kijk," gromt hij en met een ruk trekt hij zijn masker van het gelaat . . .

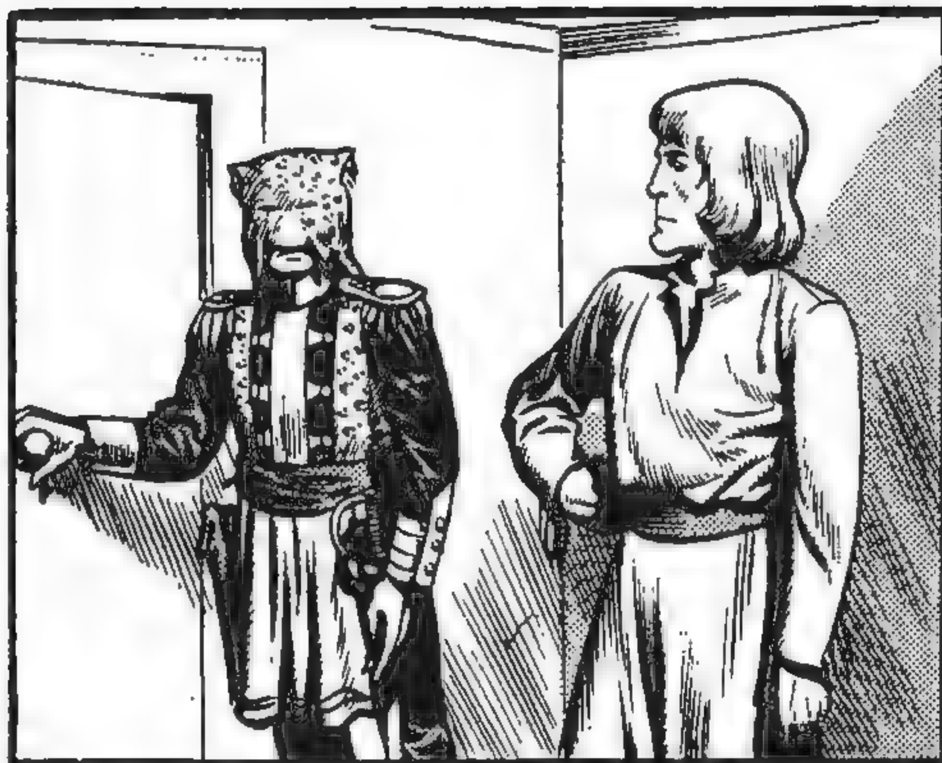
* Lees *De Steen van Atlantis.*







Met een schok herkent Eric de man nu. Het is de luipaardgeneraal die eens een zijner meest geduchte tegenstanders was... Erics gedachten gaan snel: Wat is de bedoeling van deze vertoning? Wat wil de generaal bereiken? „Uw positie," verbreekt de voormalige generaal het zwijgen, „is hachelijk. Gij zult naar de citadel gebracht worden en daar wacht u een zekere dood. Zijt gij u daarvan bewust?" Zwijgend knikt Eric. Hij vraagt zich nog steeds af wat het motief voor de vreemde houding van de luipaardgeneraal kan zijn, en onze held is op zijn hoede... „Luister," vervolgt de generaal snel en gejaagd. „Wij kunnen niet lang spreken, dat wekt achterdocht. De Egyptenaar heeft mij indertijd wegens gebrek aan discipline gedegradeerd tot luitenant-generaal. Al die tijd zin ik op wraak. De Egyptenaar steunt op de macht van de luipaardmannen. Het is een vreemdeling; hij hoort hier niet thuis. *Ik* wil de macht hebben. *Ik* wil heerser worden van Atlantis. Ik heb een goed gewapend leger. De soldaten en officieren zijn mij trouw. Zij walgen van de machtswellusteling, die hun leider is. Zij wensen niet langer te gehoorzamen aan een vreemdeling. In hun ogen ben *Ik* en *Ik* alleen geschikt voor het leiderschap van de staat. Ik kan een staatsgreep wagen, maar ik mis de steun van de bevolking. Nu heeft de voorzienigheid mij *u* in handen gespeeld. Wij samen, kunnen de Egyptenaar van zijn vergulde troon stoten. Met uw hulp en die van uw volgelingen, kan, *moet,* ons plan gelukken. Zijt gij bereid, mij, in ruil voor uw vrijheid, te steunen?" Als Tubalah zwijgt hangt er een geladen spanning in het vertrekje. Eric heeft aandachtig toegeluisterd en langzaam vernauwen zijn ogen zich tot spleetjes. Een gevoel van achterdocht bevangt hem.





„Gij doet mij daar een vreemd aanbod," zegt Eric peinzend. „En ik ben niet de enige die hierover beslissen moet. Eerst moet ik met mijn mannen overleggen. Wie zegt mij dat gij te vertrouwen zijt?" De generaal lacht schamper. „Waartoe zou ik mij zo in de kaart laten kijken, indien het mij geen volle ernst was?" Hierop kan Eric zo gauw geen antwoord geven en hij besluit: „Nu goed, ik wil er over nadenken." Met een hoofdknik treedt Tubalah naar de deur en beduidt zijn gevangene, hem voor te gaan naar zijn cel. In korte trekken legt Eric zijn trouwe volgelingen fluisterend uit, wat de voormalige generaal hem voorgesteld heeft. Als Eric uitgesproken is kijken de mannen elkaar onzeker aan . . .
„Kijk hier," verduidelijkt Eric. „Wij zijn ten dode opgeschreven. Iedere kans om te ontsnappen moeten wij benutten. Ik begrijp heel goed, dat de generaal een gedeelte van zijn plannen verzwegen heeft. Indien de staatsgreep zou lukken, ben ik overtuigd dat hij mij zal doden. Maar dat is van later zorg. *Nu is dit onze enige kans.*" De getrouwen knikken aarzelend. Alleen Pum-Pum piept: „Maak wens, maak wens." Doch met een wrevelig gebaar legt Eric het kereltje het zwijgen op. Een voor een stemmen nu de mannen toe, en enkele uren later maakt Eric zijn besluit aan de in spanning wachtende generaal bekend. „Ik onderneem echter niets, voordat ik Winonah terug heb! De commandant van dit fort heeft haar meegenomen!" „Wat!?" buldert de generaal. „Wat zegt gij dáár??" De man is in grote opwinding en Eric kan helaas niet zien, hoe zijn ogen achter zijn masker koortsachtig beginnen te schitteren.







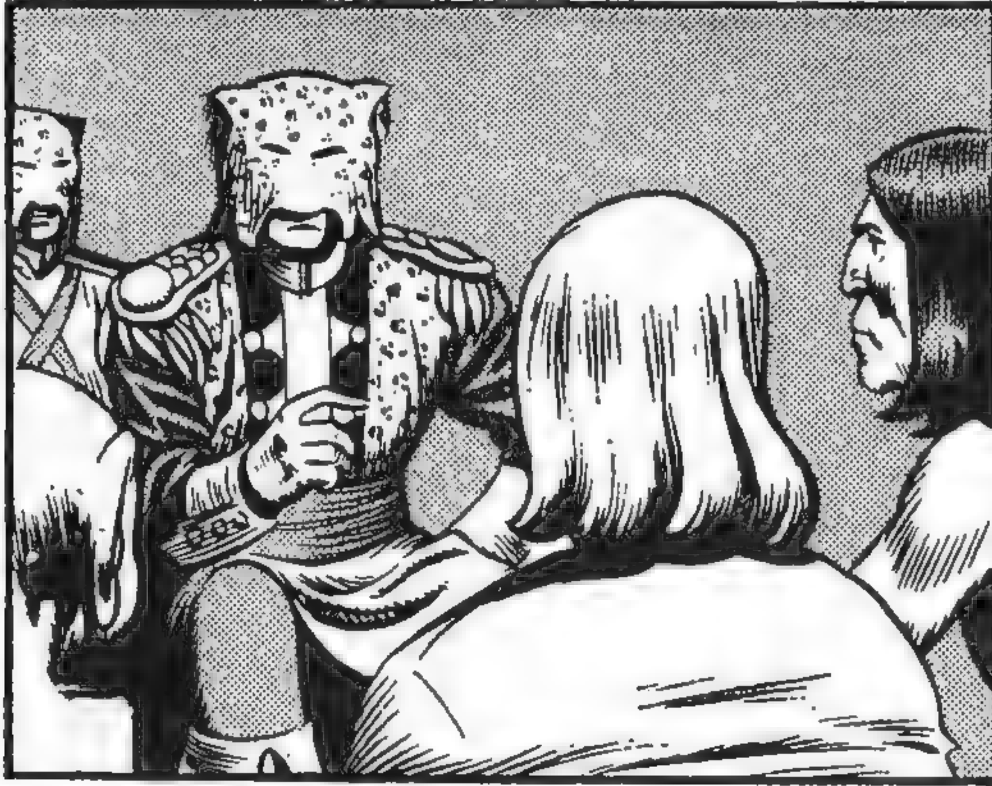
„De commandant van dit vervloekte fort heeft een valse voorstelling van zaken gegeven. Hij heeft getracht de staat te bedriegen. Hij heeft de vrouw voor zichzelf willen behouden. Dat is zich vergrijpen aan staatseigendom!" vervolgt Tubalah, die in steeds grotere opwinding geraakt. „Gaat naar uw kerker terug. Later zullen wij op ons plan terugkomen," gromt hij na verloop van tijd. „Ik zal zorgen dat uw vrouw bij u gebracht wordt en wel onmiddellijk." Eric knikt tevreden, maar dan schiet hem iets te binnen. „Er is nog iets, dat ik onder uw aandacht wilde brengen," zegt hij. „En dat is?" vraagt de luitenant-generaal. In korte trekken legt Eric nu uit dat hij met een aantal onbetrouwbare individuen in één vertrek opgesloten is. „Ook dat komt in orde. Deze lieden krijgen een aparte cel," belooft de generaal. Als Eric naar zijn cel teruggeleid is roept Tubalah de wacht. „Volg mij," beveelt hij, en met een harde stap schrijden de drie mannen naar de particuliere vertrekken van de commandant. Zonder veel omhaal gooit Tubalah de deur open. Met een tevreden grijns stelt hij vast, dat Winonah in de kamer is. „Wie is deze vrouw?" vraagt hij bars. De commandant begint te stotteren en zoekt naar woorden. „Antwoordt, man!" gebiedt de luitenant-generaal. „Dit is . . ." stamelt de commandant. „Dit is de hogepriesteres van de orde van de Steen, genaamd Winonah, thans meer bekend als handlangster van de Noorman," buldert de generaal. „Zij hoort aan de staat en gij poogt haar te stelen. Met een woedend gebaar wenkt hij de twee luitenants van de wacht. „Arresteer deze man," snauwt Tubalah.







De commandant van het fort wil zich verdedigen en begint om hulp te schreeuwen. „Verraad!" gilt hij ... „Ik wantrouwde u van het begin af!" „Zwijg hond!" sist Tubalah. Wanhopig verweert de commandant zich tegen de twee luitenants, doch zijn verweer is zinloos. „En nu gij, schone vrouw," wendt de generaal zich dan tot Winonah, die dit alles met kloppend hart heeft aangezien, „zo deze onverlaat het u lastig gemaakt heeft, zeg het mij, opdat ik hem straffe." Winonah kijkt de spreker aandachtig aan en zij vraagt zich af waar zij die stem meer gehoord heeft. „De commandant van het fort raakte mij met geen vinger aan," zegt zij hooghartig. De generaal laat een kuchje horen en verandert van houding. „Breng deze vrouw naar de kerker waar zij hoort," beveelt hij de luitenant die naderbij gekomen is. Zwijgend legt Winonah de gang naar de kerker af en pas op het zien van Eric komt er een glimlach op haar gezichtje. „Wie was deze man die men luitenant-generaal noemt?" vraagt zij, als de begroeting voorbij is. Eric wil haar eerst geen antwoord geven, maar ten slotte vertelt hij haar alles van hun plan ... „Doe het niet," smeekt zij. „Die man is een schurk ... Hij zal je vermoorden als hij zijn eigen doel bereikt heeft ..." Eric poogt haar te kalmeren, maar Winonah schijnt door een intuïtieve angst bevangen, en nu verliest ook Eric iets van zijn zelfvertrouwen. Hij weet uit ondervinding dat Winonah's voorgevoelens vaak uitkomen ...







Winonah wil niets van het plan weten, doch allengs herkrijgt Eric zijn moed. Enkele dagen later verschijnt Tubalah in de kerker en nu worden de plannen besproken: een van Erics volgelingen zal de gelegenheid gegeven worden uit het fort te ontsnappen, met het oogmerk, de burgers van Atlantis te waarschuwen en op te roepen voor de komende strijd. Het leger van de luitenant-generaal zal opbreken en ergens in de wildernis kamp opslaan. Tot dusverre heeft Eric instemmend geknikt, doch dan vraagt hij: „En hoe zal mijn positie zijn gedurende deze tijd?" „Gij blijft mijn gevangene," antwoord Tubalah. „Immers, indien ik u vrij liet rondlopen, zoudt gij ongetwijfeld vluchten, om op uw eigen houtje mij, zowel als de Egyptenaar te bevechten." Eric knikt bedachtzaam. Zulk een antwoord was te verwachten. De vergadering wordt nu opgeheven en nog diezelde nacht glipt een donkere schaduw uit het fort en verdwijnt in het duistere woud. Enkele dagen later vertrekt ook het leger van de luipaard-generaal. Eric, Winonah en Pum-Pum worden in de wagen van Tubalah geplaatst. De mannen van Eric worden losgelaten en zij zullen zich voegen bij de vrijscharen die in de bossen leven. Gedurende de enkele dagen trekt het leger door de wildernis, totdat Tubalah de draagbare telefoon grijpt en de volgwagens beveelt: „Stoppen! Kamp opslaan!" Eric kijkt om zich heen; hier is dus de plek, waar de conferentie met de leiders van zijn vrijscharen zal plaatsvinden.

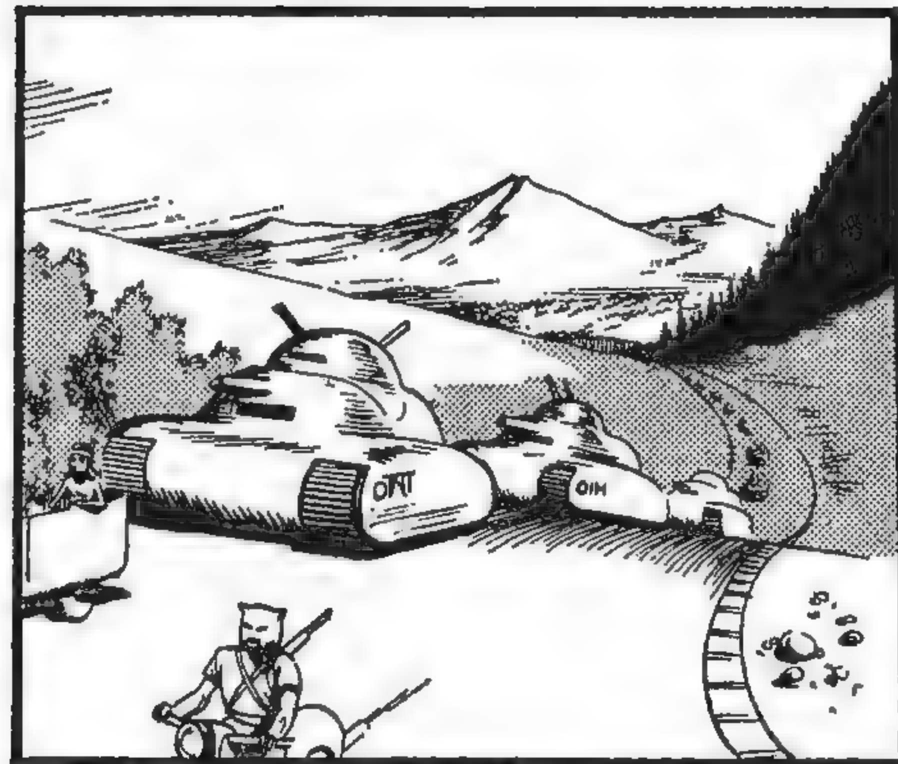


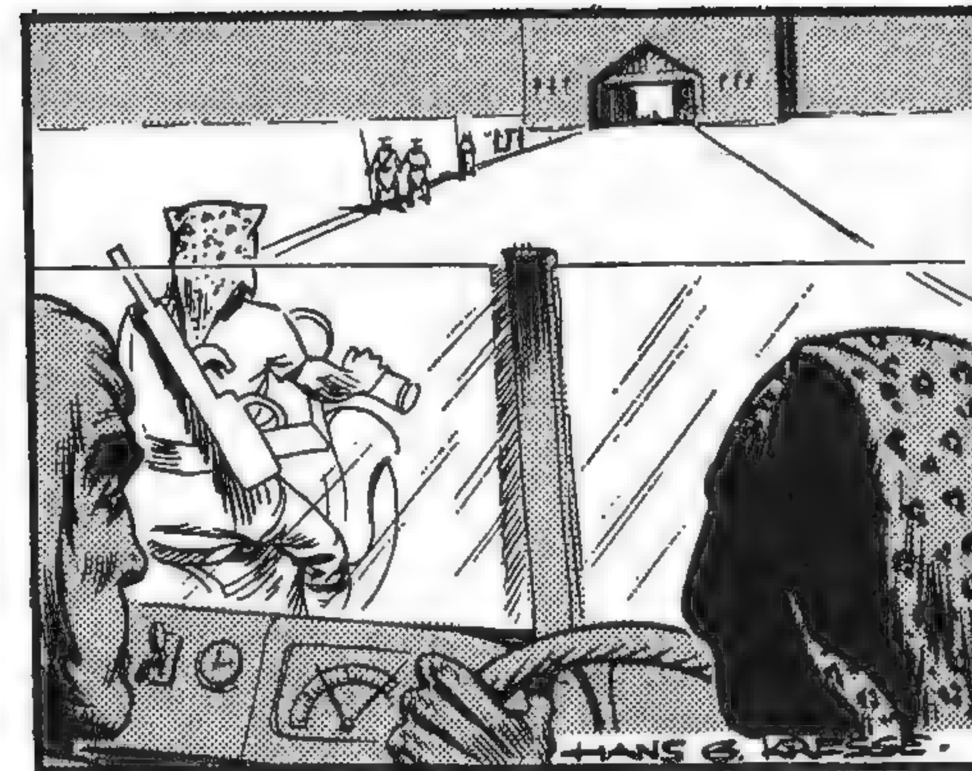




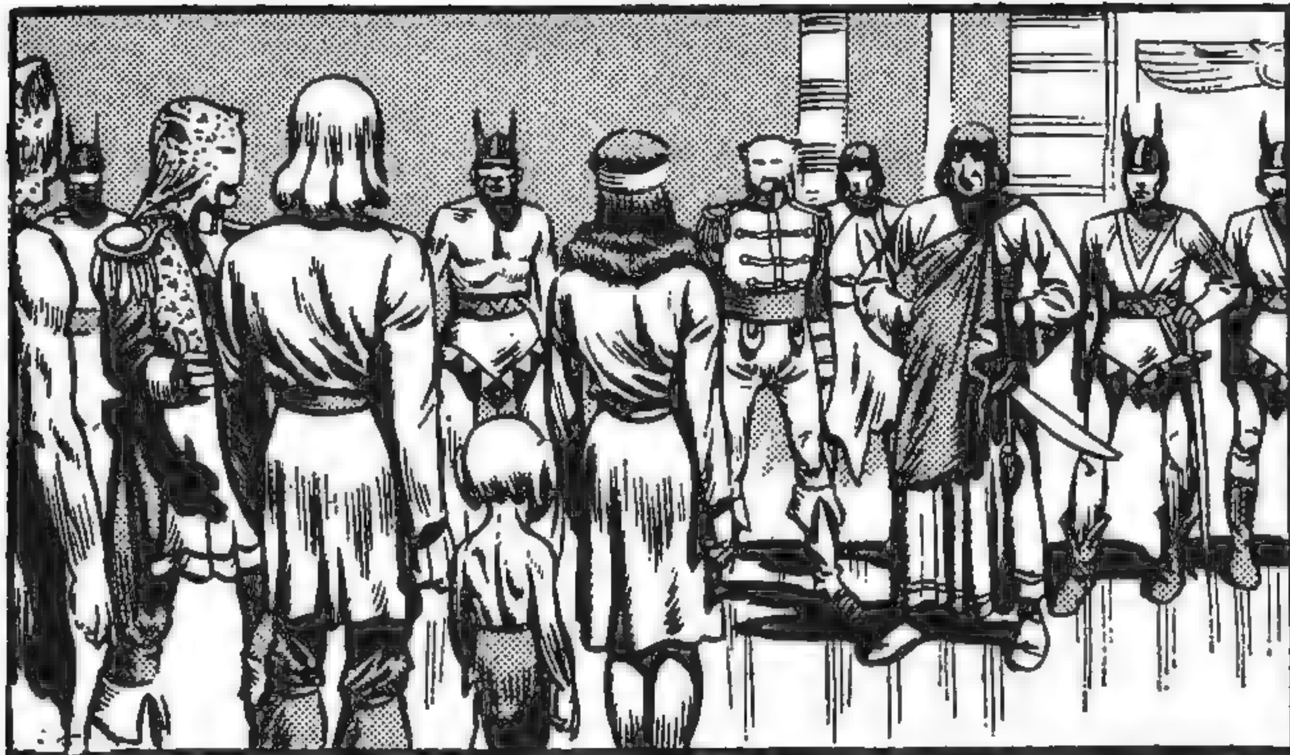
Onder bewaking van een soldaat blijven Eric, Winonah en de dwerg in de atoomwagen achter en zien toe, hoe de manschappen van Tubalah snel en vakkundig een tentenkamp opslaan. Als de tent van de luitenant-generaal staat, treedt Tubalah op de gevangenen toe en zegt: „Volg mij, gij zult gedurende dit oponthoud mijn gast zijn, weliswaar onder bewaking, doch stoor u daar niet aan." Eric kan een lachje niet onderdrukken, doch Winonah verwaardigt luitenant-generaal Tubalah met geen blik en schrijdt zwijgend de tent binnen. Zo goed mogelijk trachten de drie gevangenen zich daar te vermaken, en zij slaken een zucht van opluchting, wanneer de avond intreedt en Tubalah binnenkomt, gevolgd door enkele Atlantiden. Op een gebaar van de generaal legt Eric uit waarvoor zij bij elkaar zijn en de mannen luisteren aandachtig toe. Af en toe knikt een van hen begrijpend of stelt een vraag, maar Eric merkt duidelijk dat zij bereid zijn voor hem door het vuur te gaan. „De generaal," besluit Eric, wijzende op Tubalah, „zal nu zijn plan ontvouwen." De generaal kucht gewichtig en begint langzaam en zacht te spreken. Geen van de aanwezigen heeft erg in de luipaard-majoor, die bij de ingang van de tent staande, nu langzaam naderbij komt . . .







Luitenant-generaal Tubalah ontvouwt gaandeweg zijn gevaarlijke plannen. Ieder onderdeel van de staatsgreep wordt gewikt en gewogen. Nog steeds staat de majoor achter de spreker en luistert gespannen toe, doch dan krijgt eensklaps een der Atlantiden de man in het oog en vraagt: „Zijn al uw officieren en manschappen betrouwbaar?" met een hoofdknik in de richting van de in de tentopening staande majoor. Zonder zelfs om te kijken antwoordt Tubalah: „Gij kunt u op mijn mannen verlaten. Voor verraad behoeft u niet bevreesd te zijn." Gerustgesteld hervatten de Atlantiden nu hun besprekingen en als, reeds lang na middernacht, de samenzweerders uit elkaar gaan, is het plan voor de staatsgreep tot in alle bijzonderheden bestudeerd en besproken. Tubalah zendt onmiddellijk de volgende morgen enkele van zijn hoofdofficieren met een vervalst bevel naar het in de buurt van de hoofdstad liggende militaire vliegveld, om daar het commando over te nemen. Enkele uren later breekt ook het leger op. Eric zit naast Tubalah en de wagen waarin de gevangenen zich bevinden, is omringd door motorrijders, gewapend met zware atoomwapens. Dagen gaat de tocht over de vlakten en door de wouden. Hoewel het gehele plan tot in de puntjes verzorgd is, zodat mislukking feitelijk uitgesloten is, bekruipt onze held toch een onbehaaglijk gevoel bij het denkbeeld dat hij zich nu vrijwillig aan de wrekende handen van zijn aartsvijand Kirasso gaat overgeven.

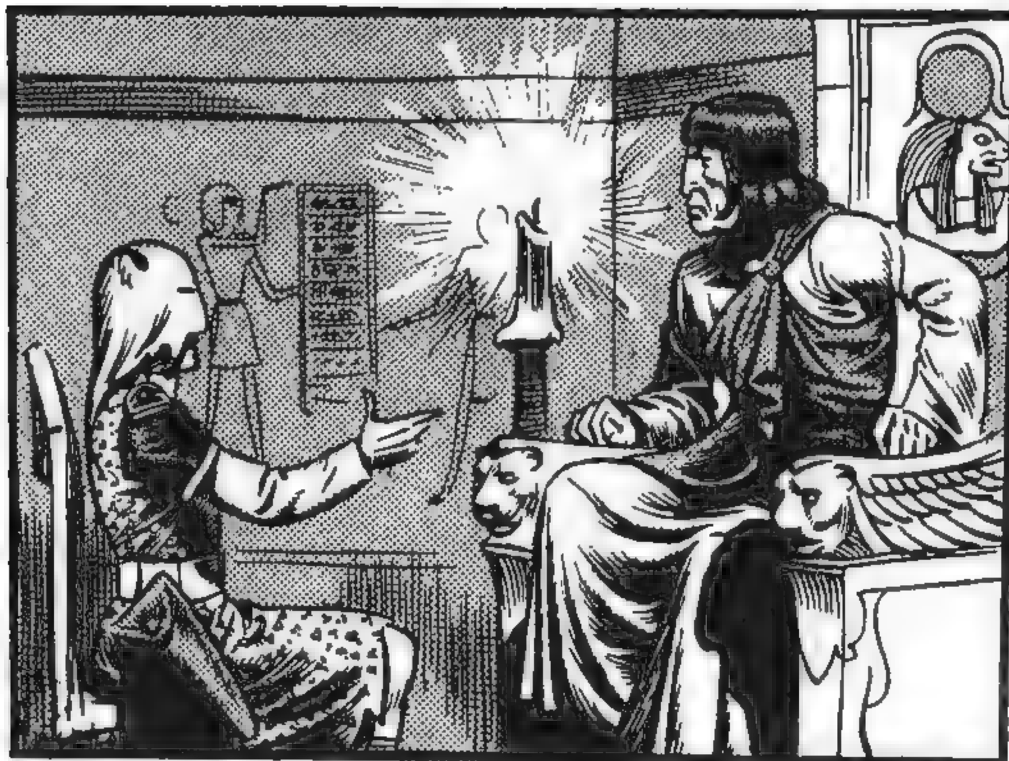






Begeleid door een escorte motorrijders gaat de tocht naar de poort van de citadel. Eric kan een lachje niet onderdrukken als hij al deze voorzorgsmaatregelen ziet. Geen enkele bewoner van de stad Atlantis wordt toegestaan de intocht van de gevangen vrijheidsheld gade te slaan, bevreesd als Kirasso is, dat men mocht proberen hem te ontzetten. Omgeven door een haag van soldaten brengt men de gevangenen naar de troonzaal, waar Kirasso zijn aartsvijand reeds staat op te wachten. „Mooi," klinkt zijn stem snijdend. „Eindelijk is de strijd gestreden! *Niemand* is in staat mij, Kirasso, te weerstaan. Gij hebt mooi werk geleverd! Van heden af zijt gij weer in uw rang hersteld, *Generaal* Tubalah." De Egyptenaar klapt in zijn handen en een bediende brengt een grote, gouden ster, gelegen op een stok kostbare zijde, binnen. „Ziedaar, generaal Tubalah," zegt Kirasso, „het hoogste teken van onderscheiding in de staat Atlantis speld ik u thans op de borst." Tubalah kleurt en laat zich het onderscheidingsteken opspelden, waarna hij haast onhoorbaar een dankbetuiging mompelt. Gehoorzaam gaat er een applaus op. Dan valt Kirasso's blik op Winonah en als was deze beloning nog niet genoeg, voegt hij er met dikke, overslaande stem aan toe: „Bovendien schenk ik u de hogepriesteres als vrouw."

Als de ceremonie voorbij is, treedt onopvallend een majoor uit het gevolg van Tubalah op Kirasso toe en fluistert: „Vergeving, oh hemelse zonneschijf. Er dreigt u gevaar." En als Kirasso zich zenuwachtig omkeert, vervolgt de majoor: „Gij zult spoedig handelen, want men smeedt een samenzwering tegen u."

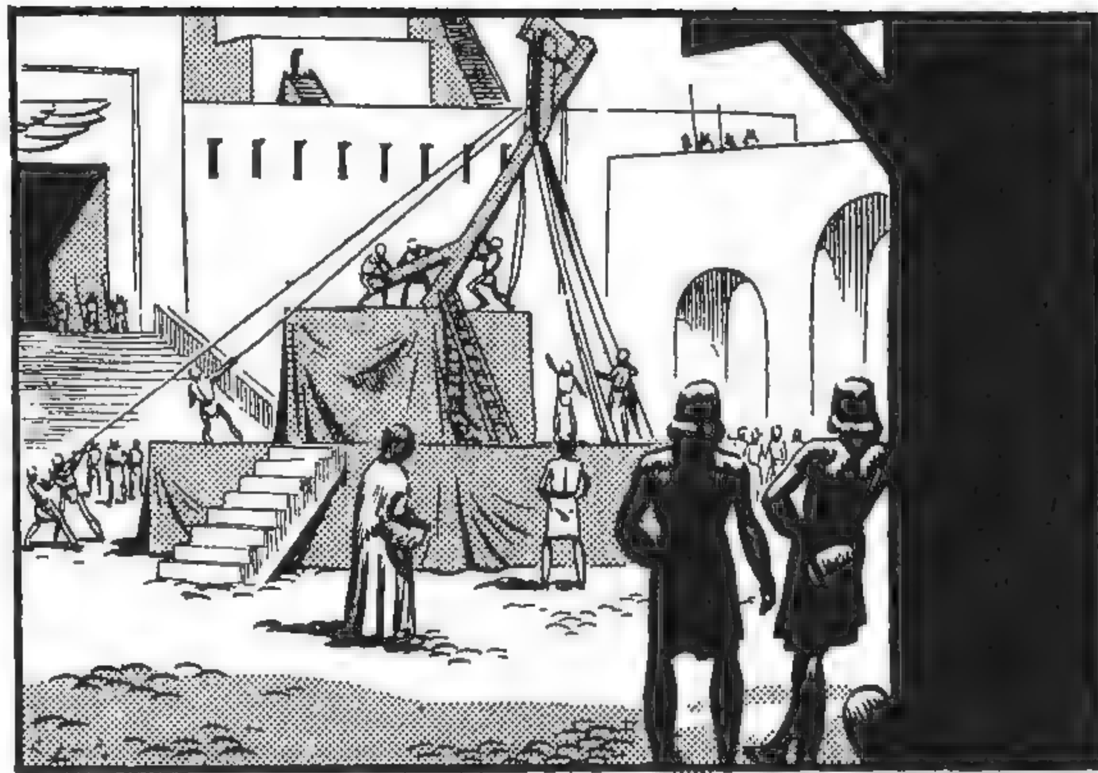






Enkele ogenblikken staart Kirasso de spreker sprakeloos aan maar dan maakt hij een abrupt gebaar. „Ga mee!" gromt hij, en gevolgd door een luipaardofficier betreedt hij zijn privévertrek. „Welke waren de woorden die gij tot mij sprak?" vraagt Kirasso minzaam. „De luipaardgeneraal maakt gemene zaak met de geelharige Noorman ... Te zamen willen deze heidenen u verstoten en zich de macht toeëigenen. Dáárom heeft de bleke Noorman zich laten vangen. Op de dag van de terechtstelling zal het volk zich op het executieterrein verzamelen, zwaar bewapend door bemiddeling van Tubalah. Op het ogenblik dat de Noorman gehangen zal worden, zal de generaal het teken geven en het volk, geholpen door de soldaten van Tubalah zal de lijfwacht overrompelen en u doden." Kirasso heeft zwijgend toegeluisterd. „Goed, zij willen strijd? *Zij zullen strijd krijgen!*" en met een driftig gebaar tot de majoor snauwt hij: „Gij blijft te mijner beschikking! Voor het geval gij *niet* de waarheid gesproken hebt." Inmiddels worden Eric en Pum-Pum, die beiden in de veronderstelling verkeren dat deze toestand voor hen slechts van tijdelijke aard is, onder zware begeleiding naar de dodencel gebracht; een vochtig, kaal vertrek, waaruit geen ontsnappen mogelijk is. Doch, hoe groot hun vertrouwen ook is, toch kunnen zij een onbehaaglijk gevoel niet onderdrukken, wanneer zij de laatste luipaardman de ladder zien ophalen en zij alleen gelaten worden in hun onheilspellende omgeving.





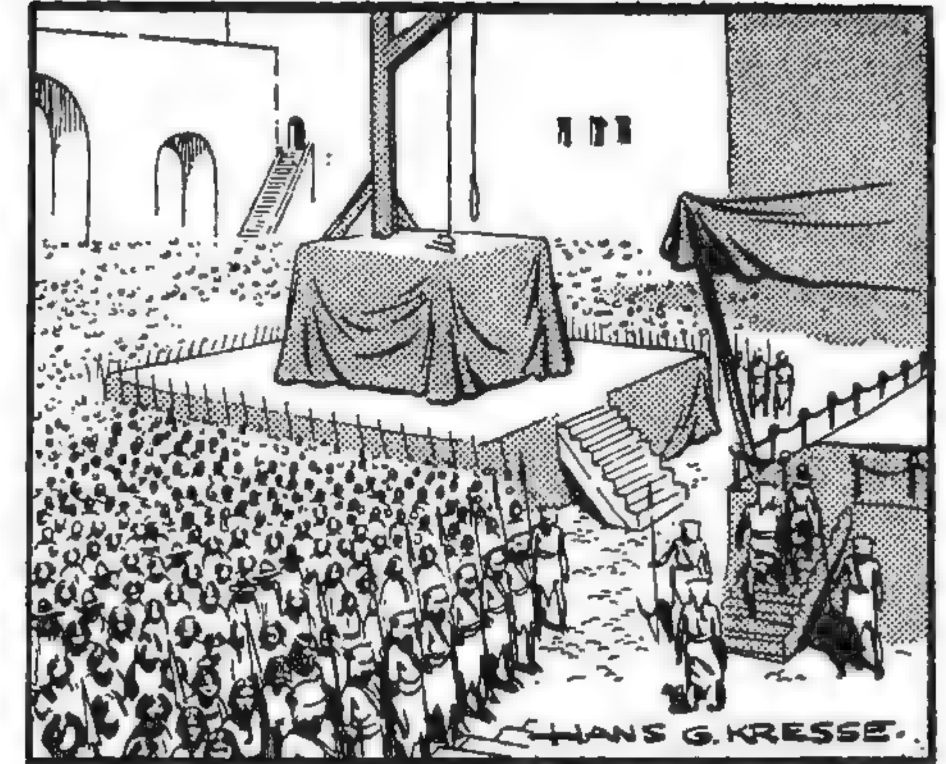


Terwijl Eric in zijn kerker wacht op het ogenblik van de terechtstelling, hebben zijn vrienden in de stad en op het land niet stilgezeten... De gehele dag en nacht wordt de citadel door scherpe ogen bewaakt... geen beweging ontsnapt de spionnen van Erics volgelingen. De spanning in Atlantis stijgt naarmate de dagen verstrijken en het schijnt een opluchting, wanneer op een zonnige morgen de Atlantiden de bekendmaking aangeplakt zien, waarop datum en plaats van de terechtstelling van Eric vermeld staan. De bevolking verzamelt zich allengs om de aanplakbiljetten en een scherp opmerker had kunnen zien, hoe telkenmale kleine groepjes jonge kerels zich zacht fluisterend verwijderen.

Op het grote plein voor de citadel wordt diezelfde dag een bloedrode galg opgesteld. Slechts enkele Atlantiden ziet men op deze plaats des doods, doch hier en daar, in kleine sloppen en steegjes, staan groepjes jonge mannen schijnbaar achteloos de werkzaamheden op te nemen en naar hun gezichtsuitdrukking te oordelen zijn zij niet zo onschuldig als zij eruit zien. In een der zijvleugels van de citadel wordt langzaam een gordijn opzijgeschoven en de gestalte van Kirasso, voor de bevolking buiten niet zichtbaar, verschijnt. Met een vreemde, zelfverzekerde glimlach aanschouwt hij de drukte op het plein. Zijn scherpe ogen merken heel goed de figuren van de Atlantiden op die in het rond staan en met een wrede grijns sist hij: „Kijk maar goed. Uw zelfverzekerde houding zal als rook verwaaien... Gij dacht Kirasso te slim af te wezen? Wel nu, het zal u berouwen."







Nu dag en plaats van de terechtstelling bekendgemaakt zijn, nemen de volgelingen, in overleg met Tubalah, hun maatregelen. Ronkende legervoertuigen, bemand met luipaardmannen uit het leger van de generaal, rijden door de nachtelijke stad in de richting van de buitenwijken, waar ploegjes Atlantiden hen opwachten. In alle stilte worden kisten met wapens en energie voor de geweren en automatische vuurwapens uitgeladen en snel de pakhuizen binnengedragen. Als de legerwagens verdwenen zijn in de duistere nacht, sluipen van alle kanten de Atlantiden naderbij en de wapens worden uitgedeeld.
Op de dag van de terechtstelling verzamelt zich al vroeg een grote menigte op het enorme plein voor de citadel. Vrouwen ziet men zo goed als niet en als bij toeval dragen de aanwezigen eensklaps allen wijde kleren. Enkele compagnieën van Tubalah's leger marcheren het executieplein op en nemen hun posities in. Wanneer het uur van de terechtstelling nadert, stijgen de spanning en de onrust onder de volksmenigte. Daar betreden eerst de genodigden het podium, vanwaar zij de terechtstelling kunnen bijwonen. Nu is het wachten op de Egyptenaar, doch er gaat een schok door de mensen wanneer eensklaps een luide stem over de hoofden schalt: „Aandacht, aandacht... Het is niet de wens van de Allerhoogste de terechtstelling van de weerbarstige, genaamd Eric de Noorman, persoonlijk bij te wonen. In zijn plaats zullen de generaal met zijn gemalin Winonah, aanwezig zijn." Er komt beweging in de menigte, maar reeds ziet men Tubalah, te zamen met Winonah, nu het podium bestijgen. Het grote ogenblik nadert.







Vanaf zijn podium beziet Tubalah de mensenmenigte. Hij voelt de spanning die over het executieterrein hangt. Van hem hangt alles af: *Hij* moet het teken geven voor de strijd. Eensklaps wordt zijn blik getrokken door Winonah, en de generaal wenkt een officier terzijde. „Als ik het teken gegeven heb, verliest gij haar niet uit het oog. Gij staat met uw leven borg voor de aanwezigheid van de vrouw . . ." Een klaroengeschal doet hem opkijken en daar zien allen de nietig schijnende figuur van de veroordeelde in de poortopening van de citadel verschijnen. Twee in rode pakken geklede mannen met de beulskap over het hoofd, staan aan weerszijden. Geen zuchtje gaat op uit de aanwezige menigte. Allen houden hun adem in, als de ongelukkige met onzekere stappen de stenen trap begint af te dalen. Met het hart kloppend in de keel slaat Winonah haar held gade. In een dodelijke stilte nadert de figuur van de veroordeelde het platform waarop de rode galg staat. Ook zijn gelaat is verborgen achter een masker, zodat niemand zijn gezichtsuitdrukking vermag te zien. De Atlantiden richten hun ogen op generaal Tubalah en deze staat op om de witte vlag te zwaaien, welke het teken is. Maar op datzelfde moment slaakt Winonah een doordringende gil. „Halt . . .," steunt zij. „Om 's hemelswil, wacht . . . *Dit is Eric niet,"* en nauwelijks heeft zij deze woorden uitgesproken of de verdoemde keert zijn gemaskerde gelaat naar haar toe en schudt langzaam, nadrukkelijk het hoofd . . .



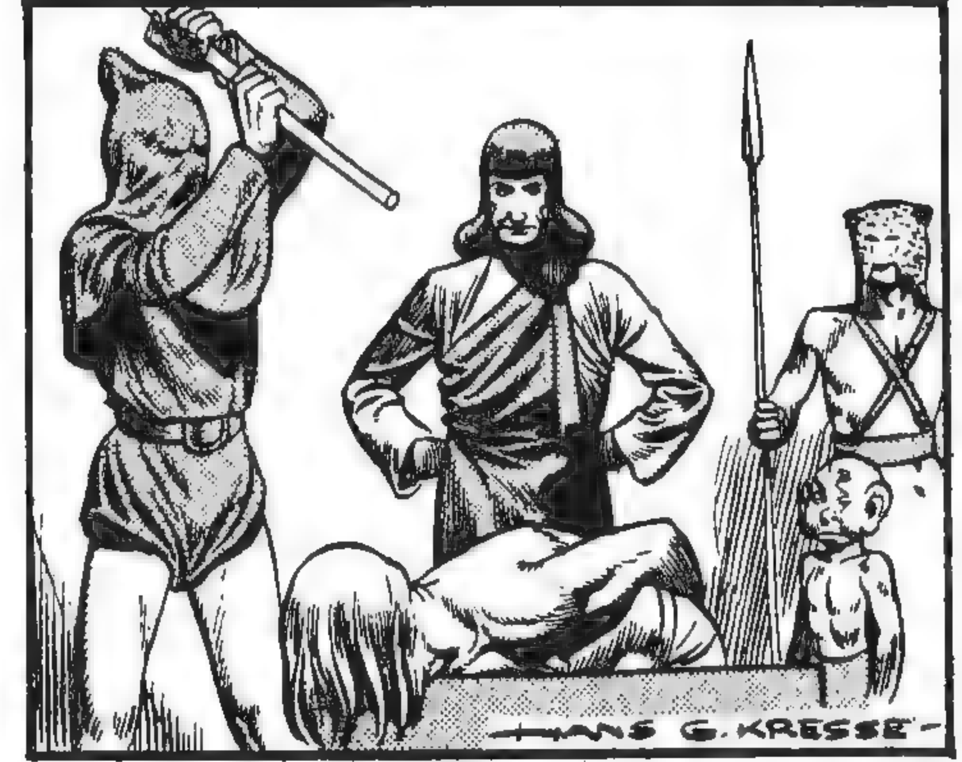




Onbewust van wat er zich op het podium afspeelt wachten Erics getrouwen vergeefs op het sein tot de strijd. Zij houden gespannen de figuur van de generaal in het oog. Zij zien hem opstaan, en reeds menen zij de witte vlag te zien, wanneer Tubalah ineens met een ruk gaat zitten... Niemand bemerkt, hoe een sterke afdeling van de lijfwacht van Kirasso een gordel legt rond de aanwezigen, zodat allen ingesloten zijn. In zijn kerker slaakt Eric een opgeluchte zucht, wanneer het deurtje opengaat en de ladder neergelaten wordt... „Het is zo ver," zegt de luipaardman. „Ben je gereed?" „Ja," antwoordt Eric met heldere stem. Bedaard wandelt hij met Pum-Pum door de donkere gangen, tot grote verwondering van de hem begeleidende krijgers. Voor hen uit straalt het zonlicht en Eric meent, het einde van zijn tocht bereikt te hebben. Doch niet zodra is hij de hoek voorbij of onze Noorman blijft als versteend staan... Daar vóór hem, op een klein binnenhof, staat een hakblok. Twee mannen staan er achter: Kirasso... en de beul... „Treedt nader, Noorman!" snijdt Kirasso's stem. „Dit is de dag van uw terechtstelling, nietwaar? Welaan, gij zijt stipt op tijd. Alleen... de plaats, zoals gij ziet, is niet die welke gij u gedacht had. *Onze plannen zijn veranderd! Gij zult uw dood niet ontgaan."*







Op het ogenblik dat Eric voor Kirasso geleid wordt, stormt een opgewonden luipaardofficier het podium op. „Generaal, generaal!" hijgt de man . . . „Onze plannen zijn misgelopen. De Noorman is in handen van de Egyptenaar en staat op het punt onthoofd te worden." Deze mededeling slaat in als een bom. Winonah ziet alles voor zich draaien en zij moet zich vastgrijpen om niet te wankelen. Dan herinnert zij zich de wensen van de magiër en hier schijnt het ogenblik gekomen om de eerste te doen. Met gesloten ogen smeekt zij om verlossing en het leven van haar held . . . als het niet reeds te laat is . . .
De luipaardgeneraal treedt onmiddellijk naar voren en fluistert tot een vertrouweling: „Houdt de vrouw in het oog. Uw leven staat op het spel!" Dan stormt hij met grote sprongen, voorgegaan door de luipaardofficier en enkele manschappen het podium af, naar de plaats waar Eric terechtgesteld wordt. De achtergebleven luipaardofficieren zwaaien de witte vlag als teken tot de strijd. Hierop hebben de duizenden Atlantiden gewacht; onder luid gejoel en geschreeuw storten de volgelingen van Eric zich op de mannen van Kirasso. Terwijl aldus op het plein voor de citadel de strijd voor de vrijheid ontbrand is, staat Kirasso, onbewust van het feit dat zijn rijk wankelt, met een tevreden gezicht toe te zien hoe de beul zijn bijl heft om de neerknielende vrijheidsheld de genadeslag toe te brengen . . .

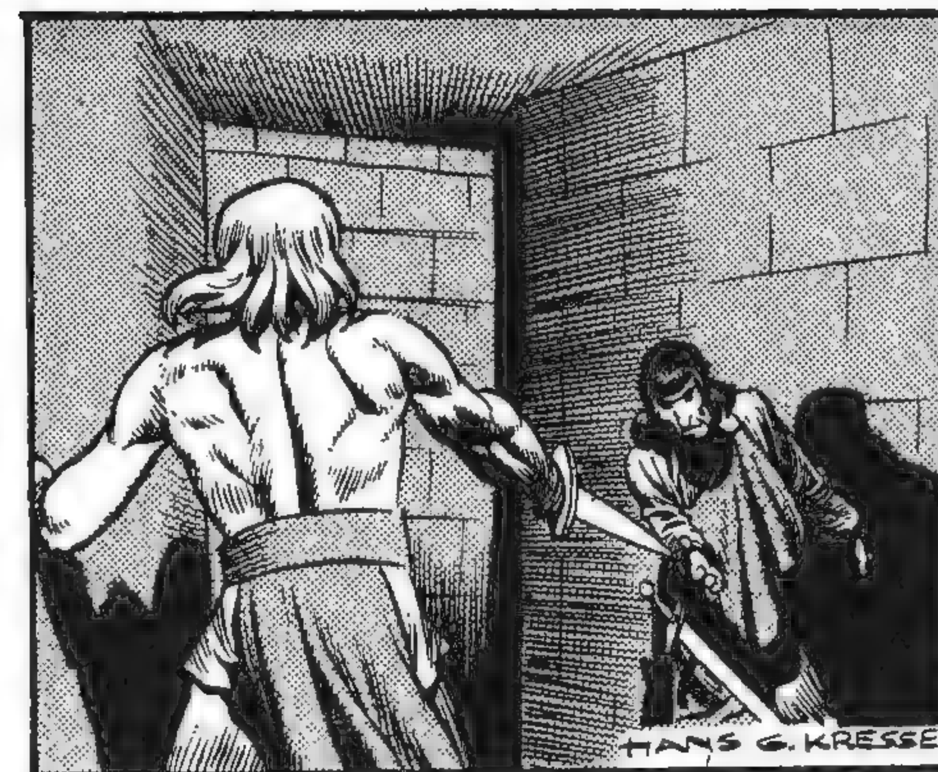




Als de beul de vlijmscherpe bijl wil laten neerdalen op het weerloze hoofd van zijn slachtoffer, betreden eensklaps enkele luipaardmannen de binnenplaats, aangevoerd door de luipaardgeneraal Tubalah. Met een kreet van afgrijzen tracht de beul de zware speer te ontwijken, welke een van hen naar hem toewerpt, doch de speer vindt met onfeilbare zekerheid zijn doel en met een schorre kreet stort de beul ter aarde. Verschrikt kijkt Eric op als hij de kreet hoort, maar zijn schrik verandert in ongelovige opluchting, wanneer hij de beul ziet vallen. Onmiddellijk ontbrandt op het binnenplaatsje een felle strijd tussen de volgelingen van Tubalah en de soldaten van Kirasso. Snel glipt Pum-Pum achter zijn grote vriend en begint zenuwachtig de koorden los te peuteren. Gedurende enkele ogenblikken staat Kirasso wezenloos toe te kijken; deze gang van zaken kan hij niet begrijpen, maar dan ziet hij hoe de dwerg bijna de koorden van zijn aartsvijand heeft losgemaakt en onmiddellijk trekt hij zijn zwaard. Met koortsachtig schitterende ogen sluipt hij op Eric toe. „Gij zult mij niet ontkomen . . . gij zult mij *niet* ontkomen," sist de Egyptenaar. Intussen woedt de strijd met grote hevigheid op het plein voor de citadel. Erics volgelingen, bijgestaan door de luipaardmannen van Tubalah, hebben de citadel, het heiligdom van Kirasso, bestormd. Tot nog toe zijn alle aanvallen afgeslagen. Doch keer op keer hernieuwen de Atlantiden hun aanvallen en langzaam moeten de mannen van Kirasso wijken.



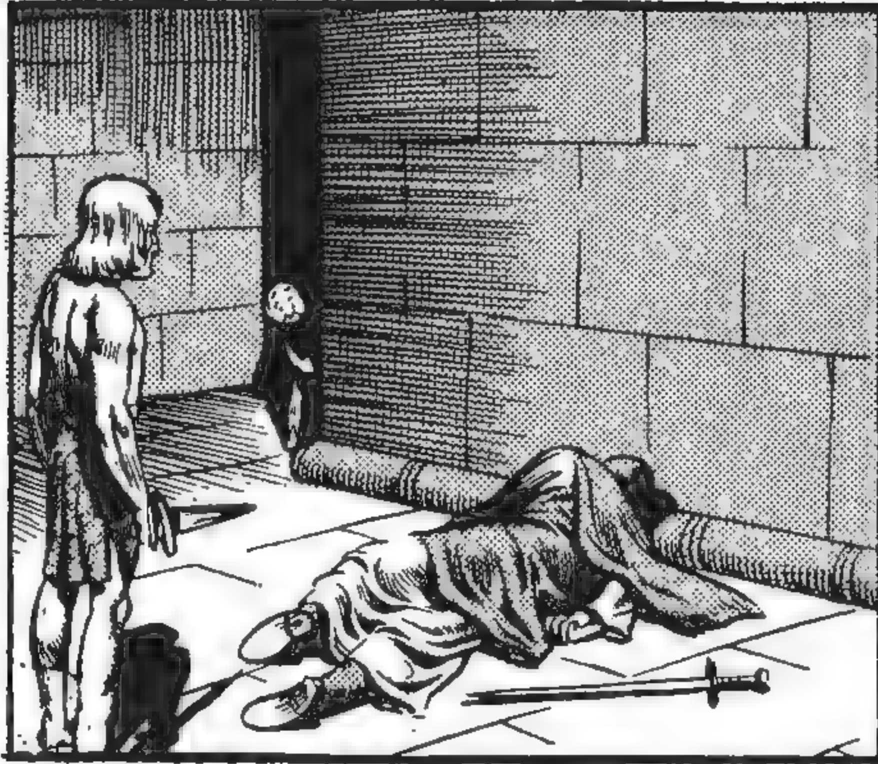
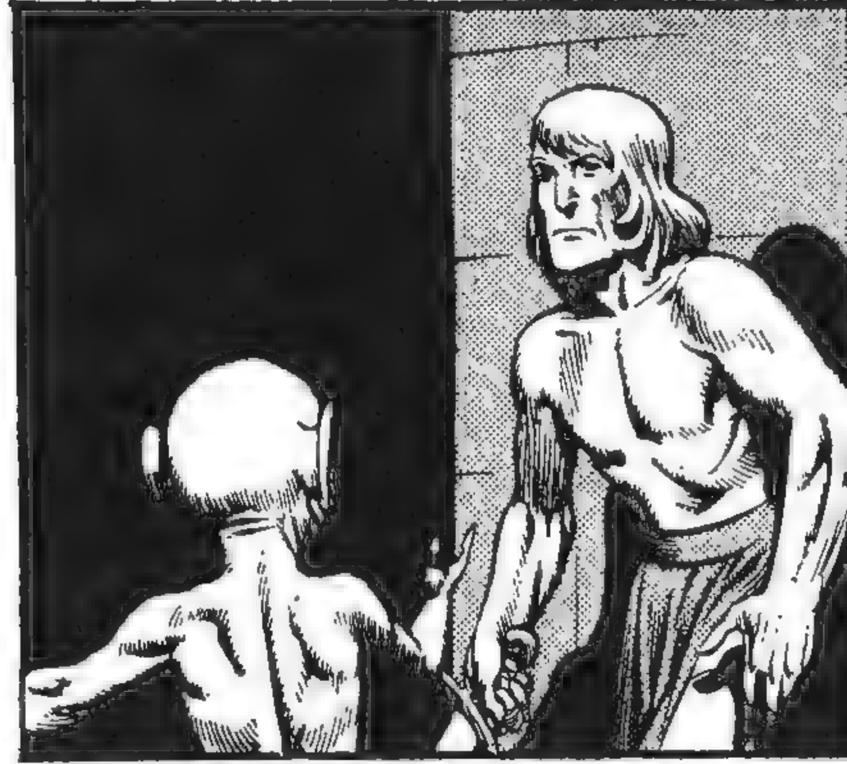




Als Eric de Egyptenaar met een waanzinnig licht in zijn ogen op zich ziet afkomen, het zwaard voor de genadeslag gereedhoudend, rukt hij wanhopig aan de laatste koorden en de banden bezwijken onder zijn bovenmenselijke inspanning.

Snel grijpt onze held het zwaard van een der gedode luipaardmannen. Met een onheilspellend gegil stormt Kirasso op zijn aartsvijand af en de twee tegenstanders beginnen hun laatste, vreselijke strijd. Inmiddels hebben de manschappen van Tubalah de laatste tegenstander overmeesterd en nu willen zij de Noorman ontzetten; maar een gebiedend gebaar van de generaal houdt hen daarvan terug. „Halt!" gromt Tubalah. „Deze strijd moet gestreden worden." Gedurende enkele ogenblikken slaat de generaal de vechtenden gade. Hij kan een van beiden doden, maar de aanwezigheid van zijn mannen houdt hem tegen. In ieder geval heeft hij zich nu openlijk aan de zijde van de opstandelingen geschaard. Dan herinnert hij zich eensklaps Winonah en zijn mannen wenkende rent hij de gang in.

Eric vecht inmiddels voor zijn leven; Kirasso schijnt door waanzin bevangen en slingert zijn doodsvijand de grofste beledigingen naar het hoofd. Doch hieraan stoort onze held zich niet. Uitwijkend en aanvallend, afwerend en toestotend verplaatsen de vechtenden zich meer en meer in de sombere gangen van de citadel. Eric voelt dat hij de overhand heeft en op een gegeven ogenblik is de kans voor een beslissende stoot gunstig. Onze Noorman doet een wilde, onstuimige uitval en hij ziet de Egyptenaar zijn gezicht als in pijn vertrekken; de man wankelt en het zwaard loslatend, stort Kirasso kreunend neer.


Eric staat enkele ogenblikken verstomd te kijken. Hij gelooft zijn eigen ogen niet. Is zijn uitval werkelijk zo afdoende geweest? Met wantrouwen bekijkt hij de stilliggende figuur van Kirasso. Hij schopt eens tegen de slappe voet van zijn vijand, maar de man beweegt niet. Voor alle zekerheid wil Eric de gevallene aan een nader onderzoek onderwerpen, maar dan hoort hij een zacht gefluit en opkijkend, ontwaart hij het kopje van Pum-Pum, dat voorzichtig om een hoekje gluurt. Als het kereltje ziet dat alles veilig is komt het snel naderbij en fluistert opgewonden: „Winonah! Veel bang! Niet goed!"
Eric begrijpt dat zijn vrouw in gevaar verkeert. Hij vergeet Kirasso en voorgegaan door de trouwe dwerg, stormt hij de gangen door naar het plein waar de strijd nog steeds woedt. Met het zwaard in de vuist baant Eric zich een weg door de vechtenden. In de verte heeft hij de figuur van Tubalah, die Winonah tracht mee te slepen, opgemerkt. Enkele luipaardmannen die hem in de weg staan slaat hij terzijde en nu wordt Tubalah opmerkzaam gemaakt door de kreten van zijn strijdmakkers. Zich omkerend, bemerkt hij tot zijn grote schrik Eric, die met van woede vertrokken gelaat op hem toestormt, terwijl een steeds groter aantal Atlantiden hun aanvoerder juichend volgt. Veel tijd tot nadenken heeft de generaal niet meer. Met een wild gebaar trekt hij zijn pistool en legt op de Noorman aan.







Als Winonah de bedoeling van haar ontvoerder ziet slaakt zij een waarschuwende gil, en met een vlugge armbeweging slaat zij het gevaarlijke pistool op zij ... Het schot gaat af in de lucht en intussen heeft Eric gelegenheid gehad zijn vijand zo dicht te naderen, dat een tweede schot onmogelijk is ... Bliksemsnel trekt Tubalah zijn zwaard en er ontbrandt tussen beide mannen een hevige strijd. De luipaardgeneraal is een der beste zwaardvechters van Atlantis, doch in Eric heeft hij een kampioen voor zich. Tubalah's zwaard is iets korter, zodat dit in het voordeel is van onze held.

Terwijl Eric en Tubalah aldus hun strijd strijden om een vrouw en de heerschappij over Atlantis, strompelt de gewonde tiran Kirasso, woedend en schuimbekkend door de sombere gangen van zijn citadel. In de verte hoort hij het rumoer van de strijd en met een bang voorgevoel snelt hij naar het balkon, dat op de vijfde verdieping de citadel omgeeft. De Egyptenaar ziet in de gangen hier en daar de stille vormen van zijn gedode lijfwacht, en allengs komt er een waanzinnig licht in zijn ogen. „Het kan niet ... het kán niet," mompelt hij met jammerende stem. Verwilderd kijkt hij in het rond. Op de muren en langs de luchtbruggen wordt nog hevig gevochten, doch een kind kan zien dat de Atlantiden aan de winnende hand zijn. „Een staatsgreep," jammert de wrede Kirasso. In de aanblik van zijn verpletterende nederlaag is Kirasso, de onderdrukker van het volk van Atlantis, krankzinnig geworden. „Wacht ... wacht, ik ben nog niet verslagen ...," gromt hij en met een akelige lach verdwijnt hij in een der gangen ...







Op het plein voor de citadel is Eric nog steeds in gevecht gewikkeld met Tubalah, de verraderlijke luipaardgeneraal. Deze schijnt steeds meer in de aanval te komen, en zijn uitvallen worden gaandeweg driester. Als voor de generaal de gelegenheid gunstig schijnt, misleidt hij onze Noorman met een schijnbeweging en doet een wilde uitval... Juist op het laatste nippertje weet Eric de verradersstoot te pareren, doch hierdoor verliest hij het evenwicht en nu steekt de luipaardgeneraal snel toe...

Inmiddels is Kirasso na een aantal donkere, nauwe gangen te zijn doorgesneld, aan een loden deur gekomen die hij met een koperen sleutel opent. Een tweede, eveneens loden deur, wordt zichtbaar, doch ook deze draait piepend op haar hengsels open als Kirasso de sleutel in het slot gestoken heeft. De krankzinnige staat nu in een kleine ruimte. Een klein venster in de zoldering verspreidt een mat, onzeker licht. Met waggelende stappen loopt de Egyptenaar op een loden kast toe die in het midden van de ruimte staat.

„*Ik ben nog heerser in Atlantis*...," mompelt hij, en met een beverig gebaar ontsluit hij het deksel van de geheimzinnige kist... Op de bodem, aan vier zijden omgeven door dikke, glanzend metalen platen, ligt een klein loden kastje. Met trillende vingers betast Kirasso het kastje en opeens ontsnapt een schrille lach zijn lippen.

„De steen...! *De steen*...!" fluistert hij. „Niemand, *niemand*, zal *na* mij heerser zijn over Atlantis...!" en met deze onheilspellende woorden tilt de waanzinnige man het zware loden schrijn uit zijn bergplaats, waarna hij onder het uitstoten van de vreselijkste verwensingen naar de gang strompelt.





Als Eric zich van de heftige aanval van de luipaardgeneraal hersteld heeft, lijkt het of Tubalah moe begint te worden van deze lange hardnekkige strijd. Winonah heeft al deze tijd staan toekijken, doch nu wordt de spanning haar te groot en uit zij haar tweede wens . . . „Laat hen toch ophouden met deze tweekamp . . ."

Op hetzelfde moment ziet zij boven de massieve poort van de citadel een kleine, wankelende figuur op de borstwering verschijnen . . . Kirasso. Hijgend en steunend heeft de Egyptenaar het brede balkon bereikt . . . In zijn armen knelt hij het loden schrijn met de Steen van Atlantis . . . Met een hikkende lach staart hij over de rand neer op de vechtenden, op overwinnaars en overwonnenen . . . Ze zijn hem allen gelijk. „Nu," mompelt de krankzinnige en al zijn krachten inspannend, tilt hij het loden schrijn op tot hoog boven zijn hoofd . . . Dan, met een grijns en een gekrijs dat niet meer menselijk is, stort hij zich, met loden schrijn en al, in de diepte. Verschrikt staken Eric en Tubalah de strijd. Grote brokken steen, halve muren, vallen uit de lucht, en vlak bij Eric stort een Atlantide, verbrijzeld door een steenblok, ter aarde. Met opengesperde ogen staart Eric als betoverd naar de verwoesting, en nog éénmaal ziet hij zijn doodsvijand, Kirasso, in de vlammengloed. Maar dan wordt hij aan de ernst van de toestand herinnerd door stukken steen, welke hem pijnlijk op het lichaam raken . . .

Zij zijn gevangen als ratten in een kolkende vlammenval . . .





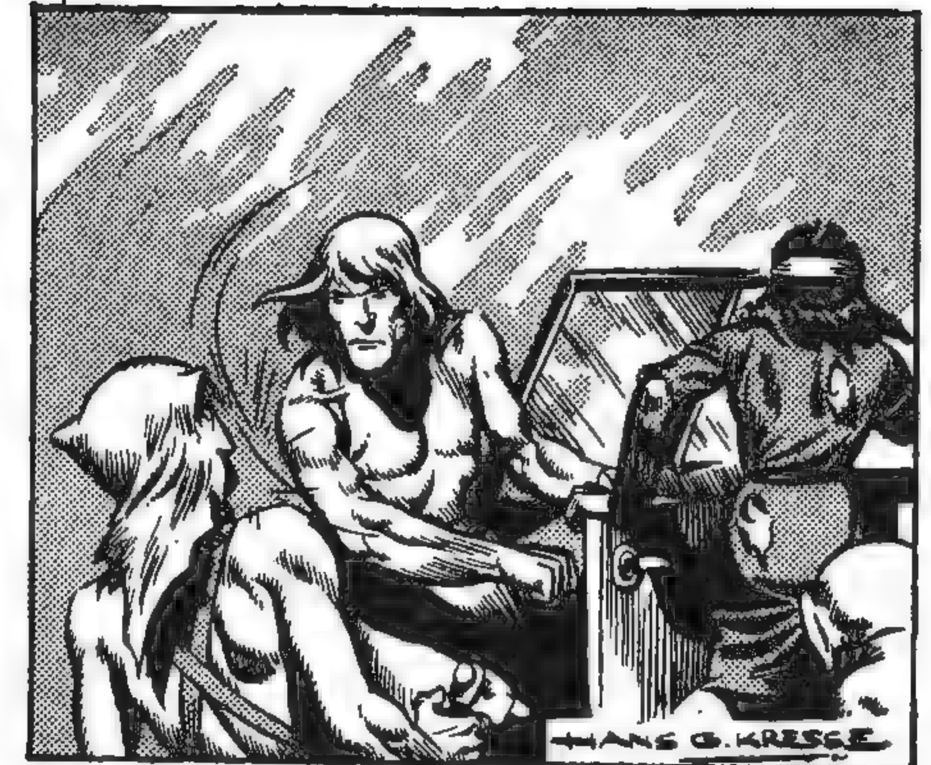


In een oogwenk heerst er een onbeschrijfelijke wanorde op het plein voor de citadel. Winonah slaakt een verschrikte gil en snelt op Eric toe. De luipaard-generaal staat, nog steeds met getrokken sabel, radeloos rond te kijken, als beseft hij dat een ontsnapping uit deze hel toch niet mogelijk is.
Eric, Winonah en Pum-Pum wagen zich in de stroom vluchtenden, niet wetende waarheen te gaan, slechts beheerst door de gedachte weg te komen van deze plek des doods ... Zij weten niet dat deze ramp heel Atlantis treffen zal ... Zo goed mogelijk zoekt Eric zijn weg door het stof en de puinhopen. De gebouwen beginnen te wankelen en ieder ogenblik kunnen de drie vluchtelingen door een muur of een stuk vallende steen getroffen worden.

Inmiddels herstelt de luipaard-generaal zich van de eerste schrik en met lede ogen ziet hij zich Winonah ontglippen. Dit is alles wat hem bezighoudt. Het dreigende gevaar dat hem aan alle zijden omgeeft, kan hem niet deren. Hij vraagt zich niet af hoelang hij nog te leven heeft, nu dood en verderf zo verwoestend rondwaren. Temidden van kermende Atlantiden en luipaardmannen die, bedolven door puin en brandende balken hout, een ellendig einde vinden, staat Tubalah kaarsrecht, als door een wonder gespaard door de neervallende stenen. Met een woest gegrom trekt hij zijn pistool ... „Hij zal Winonah niet bezitten ..." herhaalt hij steeds weer, en zorgvuldig zijn doel kiezend, mikt hij op de gespierde rug van Eric, die Winonah van hem, Tubalah, afnam ...







Een plotselinge schok vaart door de aarde, Tubalah verliest zijn evenwicht en het pistool ontvalt zijn hand. Dan, met een dreunend gedonder, scheurt de aarde ... Gele rookwolken spuiten omhoog en een giftige zwavellucht dringt in Tubalah's neusgaten. Nu beseft hij pas in welk gevaar hij verkeert. Maar het is reeds te laat. Een nieuwe trilling gaat door de aarde en nu splijt ook achter hem de grond, waarbij verscheidene Atlantiden in de diepe aardspleten verdwijnen ... Tubalah wankelt ... de grond brokkelt af onder zijn voeten en een vreselijke hitte stijgt op uit de aardscheuren ... Groen-gele vlammen bedekken zijn voeten en als een derde aardstoot de grond doet dreunen en een wolk stinkende gele rook uit de spleten opstijgt, verdwijnt de generaal met een gesmoorde kreet in de dodelijke afgrond.

Intussen worstelen Eric, Winonah en Pum-Pum voort naar het vliegveld, hun enige hoop. Opeens slaakt Pum-Pum een waarschuwende kreet; net op tijd, want bijna op hetzelfde ogenblik stort een muur in, en valt met donderend geraas uiteen op de plek, waar zij zich zojuist bevonden ...
Verder gaan zij weer ... De atoomwagen is Erics doel. Maar ook een luipaardman spoedt zich in die richting. „Snel," gebiedt Eric verbeten, en zelf stormt hij vooruit. Bijna tegelijkertijd bereiken de twee mannen het portier van de wagen, en ogenblikkelijk trekt de luipaardman een pistool. Voordat de luipaardman er op bedacht is, schiet Erics hand uit en geeft zijn tegenstander een dreunende slag tegen diens kaak ... Snel springen de drie vluchtelingen in de wagen.

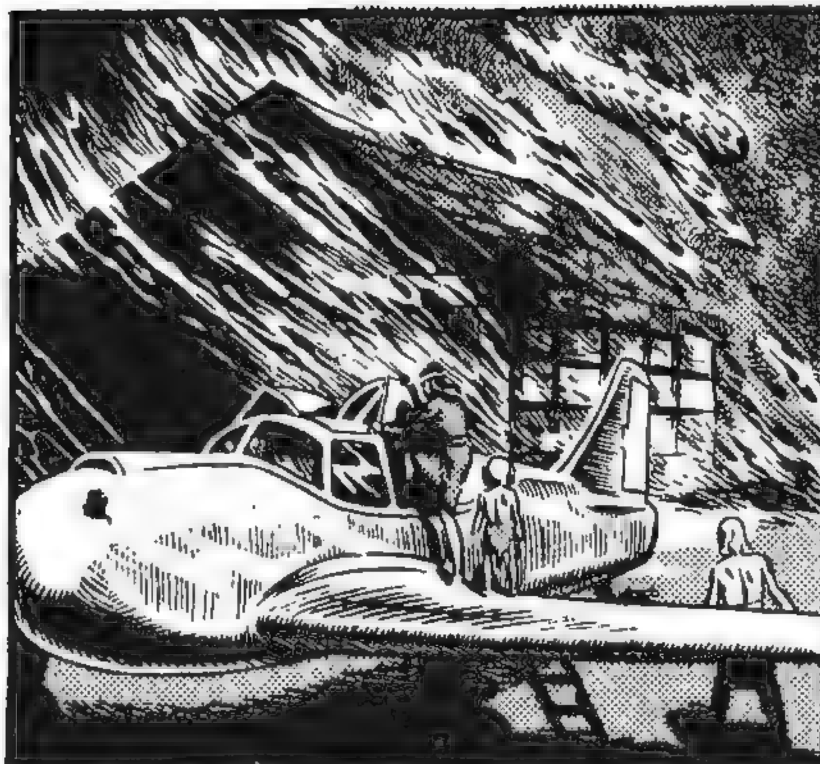






Vergeefs probeert Eric de eerste maal contact te maken en Winonah kijkt onrustig achter zich, waar een gedeelte van een gebouw op instorten staat. Weer probeert Eric het contact, en hij slaakt een zucht van opluchting als hij de atoomontsteking hoort ontbranden. Met een ruk schiet de wagen vooruit. Het gebouw wankelt en onwillekeurig buigt Winonah haar hoofd als het bovengedeelte instort . . . Met een rilling ziet zij de figuurtjes van enkele ongelukkige luipaardmannen één ogenblik worstelen tegen de instorting, voor zij bedolven worden onder het puin.
Intussen raast de wagen voort . . . Krampachtig omknelt Eric het stuur en zijn ogen staren rechtvooruit. Hier in de buitenwijken lopen haast geen mensen meer, uitgezonderd een enkele radeloze Atlantide, die jammerend tracht te ontkomen. Winonah's ogen vullen zich met tranen, als zij de verwoestingen aanschouwt . . . Roekeloos stuurt Eric de wagen langs straatwegen, die hier en daar diepe gaten vertonen.
Vervuld van onrust ziet Eric de vlammengloed die boven het vliegveld hangt. Behendig stuurt hij zijn wagen langs de wrakstukken van enkele brandende reuzenvliegtuigen. In volle vaart rijdt hij het veld op, naar de plaats waar hij enkele onbeschadigde toestellen heeft zien staan. Doch plotseling barst de grond vóór hem open en met een overweldigend gedreun breekt een vulkaan zich baan . . . Eric probeert de vlammen te ontwijken, doch de wagen glijdt in een kuil, en terwijl de hitte van de vlammen zijn haren zengt, tuimelen zij uit de wagen in het hete stof.





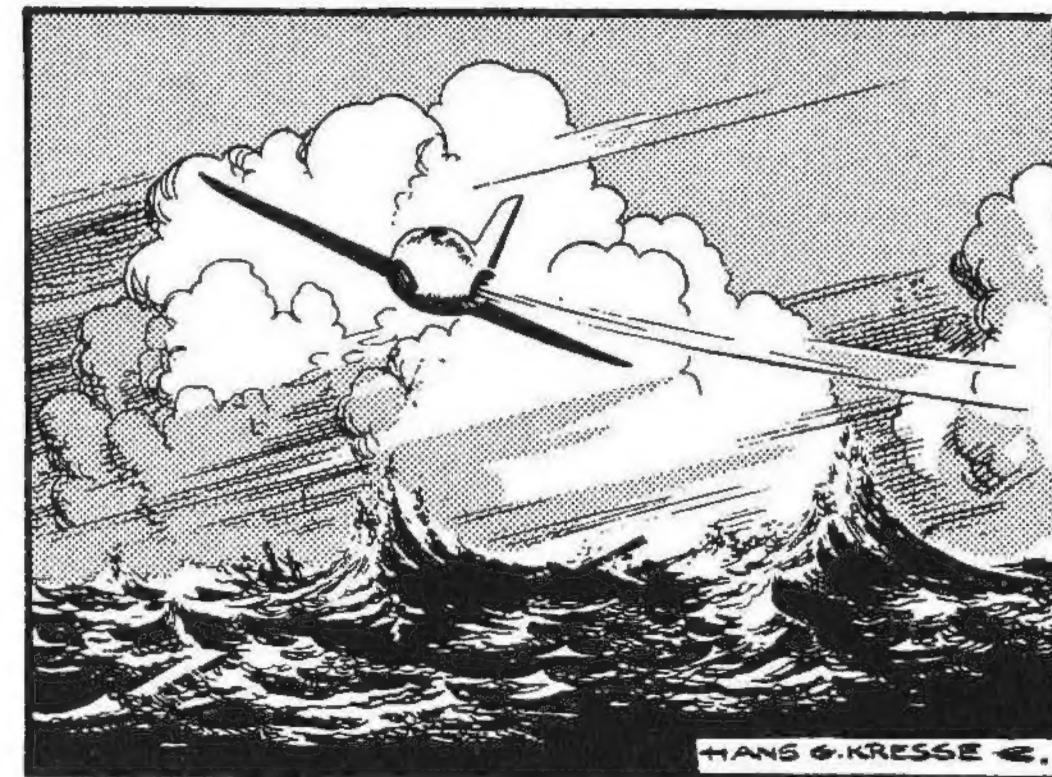


Haastig krabbelt het drietal overeind. De hitte snijdt hun haast de adem af, maar zij laten zich niet afschrikken en weten het vliegtuig te bereiken. Op dat ogenblik meent Eric een geronk te horen en hij kijkt omhoog ... Daar vliegt een machine, welks inzittenden hetzelfde denkbeeld gehad hebben als zij: een ontvluchting door de lucht. Gespannen volgt Eric de machine in haar vlucht ... Wie ook de bestuurders zijn, hij hoopt van harte dat zij het halen zullen; doch eensklaps ziet Eric een grote steekvlam uit de staart schieten en één minuut later is het vliegtuig een brandende fakkel. Eric rilt ... en tracht het lot van de inzittenden te vergeten ... maar dan bedenkt hij dat hetzelfde lot ook hun beschoren kan zijn. Even aarzelt hij ... zal hij liever hier blijven en een zekere dood afwachten ... of de dodensprong wagen?

Het angstige geroep van Winonah geeft de doorslag ... Onze Noorman verzwijgt wat hij met het andere toestel zag gebeuren en neemt achter het stuur plaats. Zijn ogen staren in de verte ... In een flits ziet hij het gelaat van zijn vader, Koning Wogram, oud en zorgelijk ... Zijn Noorse, ruisende bossen, lokkend en wonderlijk mooi. Dit alles lijkt zo ver weg en onbereikbaar. Als in een droom schakelt Eric het contact in ... De ontsteking slaat over, en het vliegtuig verheft zich na een korte aanloop in de lucht ... Het ronken van de machine wordt overstemd door het bulderen der vlammen. Met gesloten ogen zitten Winonah en Pum-Pum in de cabine. Een ontploffing beneden hen doet de machine schudden ... De dodensprong is begonnen.







De kleine, wendbare machine, met vaste hand door Eric bestuurd, zoekt haar weg temidden van de laaiende hel. Met grommende motor stijgt het toestel de lucht in, door de vlammen, de rook, de stenen, de ontploffingen en de donderende knallen ... Na wat hun een eeuw schijnt is het gevaarlijke gebied achter hen. En op grote hoogte cirkelend zien zij Atlantis in een grote waterzuil in zee verdwijnen. Winonah kan haar tranen niet bedwingen en ook Pum-Pum kijkt bedrukt. Voor hen betekent deze afschuwelijke ramp het verlies van hun geboortegrond.
„En dat alles door de moedwil van één waanzinnige tiran ...," snikt Winonah. Eric wendt de machine, en laag scheren zij over de woelige golven, die zich reeds boven het verzonken land gesloten hebben. Slechts hier en daar een zwartgeblakerd stuk wrakhout is alles, wat aan het ongelukkige Atlantis herinnert. Eric kijkt zijn vrouw aan. „Kop op, Winonah!" zegt hij opbeurend. „Ik zal je bij mijn vader brengen en in Noorwegen zal je een tweede vaderland vinden!"
Als een laatste groet aan allen die daar in de golven hun graf vonden, laat Eric de vleugeltippen van het laag vliegende toestel op en neer wiegen. Dan richt de machine de neus naar het noorden en verdwijnt, Eric, Winonah en Pum-Pum met zich meevoerend, als een onbeduidende stip in de blauwe verte ...

De nieuwe spannende avonturen van « Eric de Noorman » zijn beschreven in het negende deeltje, dat weldra in de handel zal gebracht worden en getiteld is :

« SCHIPBREUKELINGEN IN ROME »

In deze reeks zijn verschenen :

1. DE REIS NAAR ATLANTIS
2. DE ONTVOERING VAN WINONAH
3. DE STRIJD TEGEN KIRASSO
4. DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR
5. DE SULTAN VAN AKAIIM
6. HET WATER DES LEVENS
7. HET STENEN AFGODSBEELD
8. DE ONDERGANG VAN ATLANTIS

Zullen weldra verschijnen :

9. SCHIPBREUKELINGEN IN ROME
10. DE VALSE KONING

Ieder deel van « De Avonturen van Eric de Noorman »
bevat een volledig en afzonderlijk verhaal



Uitgeverij : HET LAATSTE NIEUWS, Em. Jacqmainlaan, 105-107 – Brussel